

2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS  
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

# Nintendo®

¡Alucina con el mejor Rol!

**FIRE EMBLEM  
SWORD OF MANA  
SHINING SOUL 2**

**GUÍA DE  
COMPRAS**

Los mejores juegos  
para GameCube,  
Game Boy Color  
y GB Advance

**¡GRATIS!** ¡Conoce todos sus  
datos y habilidades!!

**LOS 200 POKÉMON  
DE RUBÍ Y ZAFIRO**

en un póster que debes tener



¡Regálale los mejores  
juegos de GameCube!!

**MARIO PARTY 5  
HARRY POTTER  
LOS SIMS 2**

**¡Pikachu cumple cuatro años  
y te invita a su fiesta POKÉMON!**

# ¡LO MÁS POKÉMON!

**¡Descubre los mejores  
momentos de su historia!!**



Nº 134  
ENE.

**¡LOS ÉXITOS DE GAMECUBE PARA EL 2004!!**

**FINAL FANTASY**



**KIRBY'S AIR RIDE**



**ROGUE OPS**



**007 TODO O NADA**





Enfrenta2  
Arriesga2  
Motoriza2  
Aloca2  
Espera2  
Desea2



Vuelven, y esta vez  
lo hacen de 2 en 2

# MARIO KART™ =Double Dash!!™

Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble.  
Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto:  
doble diversión, doble acción, doble potencia...  
Llévate el Nuevo Mario kart y deja a tus rivales dobla2.



[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



## PORTADA

¡Pokémon cumple **CUATRO AÑOS** y nosotros hemos preparado una gran fiesta!!

Un reportaje emocionante con los mejores momentos, los detalles y todos los datos de su historia.



**LOS 200  
POKÉMON  
DE RUBÍ Y  
ZAFIRO**

**CONCURSO  
FAMICOM SP**  
pág. 32

**PÁGINA 16**

## AVANCE

Así es **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES**, el juego más esperado

Avance de lujo con las imágenes más impactantes

**PÁGINA 10**



## REPORTAJE

**EL MEJOR ROL** va a invadir tu Game Boy Advance

Avanzamos los RPG más buscados, y analizamos los que ya hay

**PÁGINA 26**



**SUSCRÍBETE  
A LA REVISTA**  
pág. 85

## REPORTAJE

Todo lo que querías saber sobre **MARIO KART DE GC**

Entrevistamos a los desarrolladores del "racer" más divertido

**PÁGINA 82**



## NOVEDADES

La estrella de este mes para tu GameCube es **MARIO PARTY 5**

Reúne a tus amigos, compra comida y refrescos y... ¡a darle al "party game"!

**PÁGINA 34**

<b>NOTICIAS</b> ..... 4	<b>PREVIEWS</b> ..... 22	Looney Tunes ..... 59	<b>GUÍA DE COMPRAS</b> ..... 64
<b>AVANCES</b> ..... 10	Gotcha Force ..... 22	El Retorno del Rey ..... 60	GameCube ..... 64
Final Fantasy Crystal Chronicles ..... 10	Goblin Commander ..... 24	FIFA 2004 ..... 61	Game Boy ..... 66
Rogue Ops ..... 12	<b>NOVEDADES</b> ..... 34	Sonic Pinball ..... 62	<b>GUÍAS</b> ..... 70
Kirby's Air Ride ..... 14	Mario Party 5 ..... 34	Terminator 3 ..... 63	Soul Calibur 2 ..... 70
<b>REPORTAJE</b> ..... 16	Harry Potter: La Piedra Filosofal ..... 38	<b>PÓSTER</b> ..... 43	Golden Sun 2 ..... 76
Cuarto aniversario Pokémon ..... 16	Medal of Honor Rising Sun ..... 40	Los 200 Pokémon ..... 43	<b>TRUCOS</b> ..... 86
Generación Rol ..... 26	Crash Nitro Kart ..... 52	<b>CONCURSOS</b> ..... 32	GameCube ..... 86
Cómo se hizo Mario Kart ..... 82	Los Sims Toman la Calle ..... 54	Famicom SP + juegos ..... 32	Game Boy ..... 88
	Tony Hawk's Underground ..... 56	Pokémon Pinball ..... 68	
	Harry Potter Quidditch ..... 58		



## EN FEBRERO, BOND VOLVERÁ A LA ACCIÓN

**007 volverá a desplegar sus encantos en GC. «Todo o Nada» le obligará a mostrar habilidad e inteligencia... además de su licencia para matar.**

Localizaciones exóticas, chicas guapas y coches rápidos. Pues no parece que el último juego de Bond sea tan distinto a los demás, o incluso a lo que vemos en sus películas. Pero sí, será diferente a sus «Nightfire» y «Agente en fuego Cruzado», y **no estará basado en ninguna película** pese a que veremos actores y actrices de lujo. No es ningún lío, es simplemente que «Todo o Nada» se ha diseñado como una producción de cine, con un **guión de narices y buenos actores** poniendo cuerpo y voz a los personajes (como Willem Dafoe en el papel de Nikolai Diavolo, el malo; o Richard Kiel como Tiburón). De hecho **será el propio Pierce Brosnan** quien capitalice la acción. Y eso nos lleva a hablar de otro de los quids del juego. **Dí adiós a la vista subjetiva y prepárate para tomar control de un Bond en tercera persona**, tan sofisticado

como siempre pero **más ágil y «sigiloso»** que nunca.

Muchas **innovaciones** nos esperan en el regreso de Bond 007, aunque lo básico, lo que más nos gusta de sus aventuras, no va a cambiar. La **acción constante** seguirá siendo la clave del juego, aunque deberemos actuar con sigilo para superar ciertas misiones. Además Q ha diseñado un montón de nuevos gadgets que podremos combinar con los movimientos que hemos aprendido para dar caña a los rivales. Podremos cogerles la espalda por sorpresa o utilizar llaves y combos que ni un campeón de karate. Queda la mejor parte, la de **conducción**. Y aquí esperan el Aston Martin, el deseadísimo Porsche Cayenne, e incluso un helicóptero. ¿Cuándo? A finales de febrero será la cita. **Id preparando el Martini**, y ya sabéis que a James le gusta mezclado, no agitado.



**También sobre ruedas.** Bond vivirá situaciones arriesgadas al volante de motos y coches muy potentes. Habrá huidas apuradas, persecuciones emocionantes...

## NINTENDO LANZARÁ UNA NUEVA CONSOLA EN 2004



**De momento es alto secreto, pero podremos verla en el próximo E3**

El propio director de Nintendo Co., **Yoshihiro Mori**, lo avanzó en una rueda de prensa en Osaka: **Nintendo piensa lanzar en Japón una nueva máquina durante 2004**. ¿Una nueva Game Boy, una versión de Cube, una nueva máquina? Ni idea, pero al menos sí quedó claro que Nintendo quiere adelantarse a sus rivales en la próxima generación de consolas. Prueba de ello es que hace tiempo que se alcanzó un **acuerdo con las compañías ATI** (que creó el chip gráfico de CUBE), **NEC y Sharp**. Prometemos indagar más...

## ¡¡SÍ, NUEVO METROID EN GBA!!

**«Metroid Zero Mission» llegará a USA en febrero con muchísimas novedades**

Samus Aran quiere continuar en GBA lo que dejó sin acabar en su primer juego de NES. De ahí parte «Metroid Zero Mission», de unos mapas que recuerdan a los del original, y de la mecánica que convirtió a este juego en todo un clásico. Pero no todo van a ser «recuerdos», porque también habrá novedades y muy interesantes, lo que pasa es que en Nintendo las guardan a buen recaudo. Al menos nos hemos enterado de que habrá **importantes mejoras técnicas**, y también que **nos sumergiremos en aspectos nunca contados de la historia del juego**. ¿Cuándo llegará aquí? Quizá en marzo...



**Monstruos espectaculares, mucha acción...** «Metroid» será más explosivo que nunca.

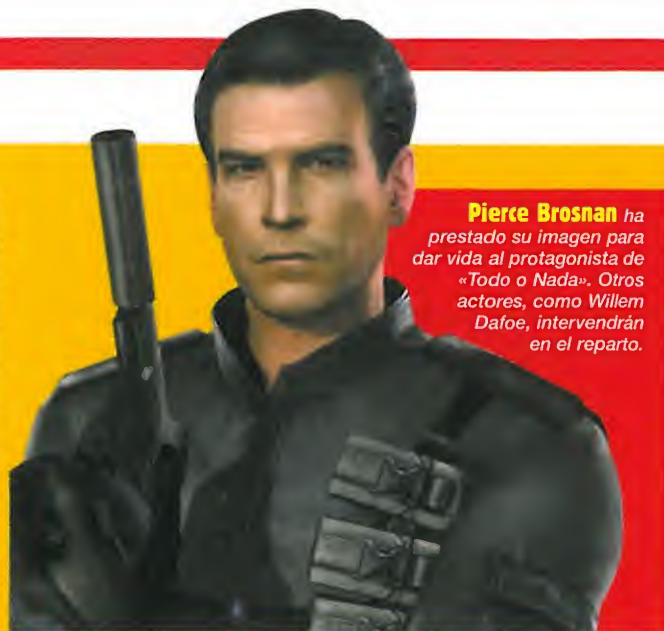


**Durante el juego descubriremos secretos** sobre la historia de la prota, Samus Aran





**Licenda para todo.** Porque de todo tendremos que hacer en el nuevo juego. Lo primero, "enseñar el cuerpo" y dejar la vista subjetiva. Después, acabar con los enemigos.



**Pierce Brosnan** ha prestado su imagen para dar vida al protagonista de «Todo o Nada». Otros actores, como Willem Dafoe, intervendrán en el reparto.



**Destructor.** Q ha creado para nosotros un montón de armas nuevas que usaremos en esta aventura. Aquí el Porsche soltando unos misilitos...



**Cuerpo a cuerpo.** James Bond ha aprendido técnicas de lucha para dejar KO a los agentes rivales. Pero antes tendrá que acercarse a ellos con mucho sigilo. ¡Dale ahora!

## TE INVITAMOS A VIVIR UNA AUTÉNTICA HISTORIA DE FANTASMAS EN TU CUBE

Llega «La Mansión Encantada», una historia de terror diseñada con el estilo Disney

En la última producción de Disney Interactive, Eddie Murphy será una especie de Luigi que debe deshacerse de un montón de fantasmas en una lóbrega casa. Es el argumento de 'La Mansión Encantada', peli "made in Disney" que se estrenará el año que viene en los cines, y **llegará en breve también a nuestra GameCube**. Murphy es un agente inmobiliario que quiere transformar esa mansión en una reluciente urbanización. Pero dentro hay exactamente 1.000 fantasmas y un caballero del siglo XIX dispuestos a plantarle cara. Desde ese momento tendremos que **resolver puzzles, pelear contra espíritus, evitar trampas** y descubrir innumerables pasajes secretos en la casa, para que el mal no acabe capturándonos. Siendo de Disney, la risa está garantizada. Y el miedo también, conste.



**Ni te acerques.** Miedo, risa, de todo habrá en la mansión encantada. Una aventura en 3D muy peliculera.





## ARNIE DICE QUE HABRÁ TERMINATOR EN GAMECUBE

«Terminator 3: Redemption» estará basado en la última película

Atari nos invita a viajar al universo postapocalíptico de «Terminator 3: Rise of the Machines» con un juego que irá mucho más allá de la propia película. En «T3: Redemption» vamos a experimentar el mundo de Terminator como jamás habíamos hecho, y haremos cosas y veremos lugares que en las películas sólo se intuían. **El universo de juego será enorme y más variado que nunca**, con Schwarzenegger prestando imagen y voz para protagonizar la acción. Le veremos en tercera persona, controlando vehículos y armas de las películas, enfrascado en **persecuciones, explorando, combatiendo**, metido en mil fregados y siempre con un as en la manga. El as de los músculos, y también... el de la inteligencia. Llegará en **verano a GameCube**.



**Arnie controlará** los cacharros más ingeniosos que se podrán encontrar en este universo apocalíptico. Y con ellos participará en intensas persecuciones.



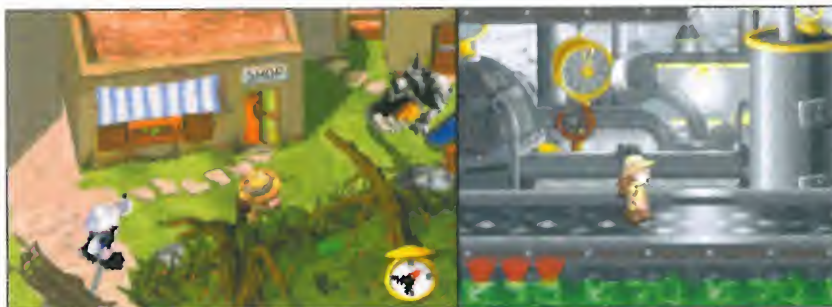
**El nuevo T3** nos hará vivir cosas que irán más allá de la película.

**Schwarzenegger** lucirá su cuerpo de Terminator en esta nueva entrega de la película. Va a ser una pasada manejarlo.

## «SABREWULF» VA A DESPERTAR TU LADO MÁS AVENTURERO

Que sí, que el superclásico de RARE estará muy prontito en tu Game Boy

En marzo, una nueva aventura asaltará tu GBA. Pero no será una aventura más. «Sabrewulf» es uno de los juegos más divertidos que jamás se han diseñado, y ya han pasado más de 10 años desde que Rare lo creara para el ordenador Spectrum. Lagrimita de emoción y seguimos explicando que nos convertiremos en un valiente personaje llamado Sabreman, con la misión de **recuperar las 8 piezas** del amuleto SabreWULF y de paso liquidar a la bestia que lo ha roto. En la jungla donde transcurrirá el juego nos espera **exploración, aventura, minijuegos, combos, ítems**, y unas pequeñas criaturas que nos ayudarán a llevar todo esto adelante. Le daremos las gracias a THQ.



Sabreman recorrerá la jungla en busca del amuleto Sabrewulf. La mayor parte del tiempo jugaremos con una vista lateral, aunque también tendremos perspectiva 3/4.

## CENTRO MAIL LANZA UNA NUEVA LÍNEA DE ACCESORIOS PARA GBA

Si eres de los que viaja con su Game Boy a todas partes, esto te interesa

Centro Mail ha lanzado una **nueva gama de bolsas y accesorios para Game Boy Advance**. Junto a lupas, baterías, auriculares, cables link y otros periféricos, lo que más nos ha llamado la atención son sus "sistemas de almacenamiento". Aquí abajo tenéis un par de ejemplos. Dos bolsas, cada una de un tamaño, para trasladar vuestra GBA o SP, más los juegos que queráis, a cualquier parte, sin que "corra ningún peligro". Además tienen en su catálogo una especie de cartera o funda para llevar los juegos que os va alucinar. Y no os decimos nada de los estuches individuales para cartuchos. Más información en [www.centromail.es](http://www.centromail.es) o en el teléfono 902171819. Ah! Que no se nos olvide lo de los precios asequibles.





Sal a un mundo completamente nuevo.

7+

www.pegi.info



## ¿Dónde irás primero?

Crea tu propio reparto de personajes, sácalos fuera de casa y llévalos a la ciudad. Pero con tantas tentaciones, ¿serás capaz de mantenerlos bajo control?



Randy Hart es un cliente habitual de las grandes fiestas de Casa Caliente. Cuando está en las manos adecuadas se transforma rápidamente en un gato.



Fran Foolerow les dejará a todos pasar el reto en Acre de Pixel. Ella está en perfecta armonía con la naturaleza. Juega bien tus cartas y ella podría estar en perfecta armonía contigo.



Mona Lott es una bailarina en el Club Rubb. Ella y Bing tienen algo, pero a pesar de ello, ella encontrará tiempo para enseñarte unos cuantos movimientos en la pista de baile.



Challenge Everything  
www.thesims.com



Descárgate el tono de los SIMS en tu MÓVIL.

Envía **TONO** o **POLITONO SIMS** seguido de la marca de tu móvil al **7777**.



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

Valido para móviles con acceso a internet. Coste por SMS 0,50 € + IVA. Los precios y la disponibilidad de productos y servicios varían.



## ¡¡CONSIGUE GRATIS LOS 4 JUEGOS DE ZELDA PARA TU GC!!

**Compra una GameCube y llévate gratis el DVD "Edición Coleccionistas de Zelda", con cuatro juegos para flipar.**

Buena. Bonita. Barata. No se le podía pedir más a GameCube. Pero llegó Nintendo y se sacó de la manga una oferta irresistible. Consiste en regalar el buscadísimo y esperadísimo disco Edición Coleccionistas de Zelda a los que compréis una Cube. Hay nada menos que 20.000 DVD esperándoos en las tiendas. Y la cosa no tiene más complicación. Basta con comprar la consola y recibir el disco en la propia tienda.

Así que si lo del precio (99,99 Euros) no os parece suficientemente atractivo; si la línea de juegos que está ahora mismo en las tiendas, con éxitos como «Mario Kart», «Mario Party 5» o «Rebel Strike», no os termina de convencer; entonces seguro que poder disfrutar en vuestra GameCube de cuatro títulos clásicos de Zelda más una demo jugable de «Legend of Zelda Wind Waker», resulta demasiado tentador...

Pero tomad nota, que no va a durar siempre. La oferta ya ha comenzado y se prolongará hasta el próximo 31 de enero. Hay tiempo. Pero si ya tenéis la consola, tranquilos, hay dos formas más de conseguir el disco. En el catálogo de premios de [www.nintendo.es](http://www.nintendo.es) puedes canjear 4.500 estrellas por este "botín". Corre que se están agotando a toda velocidad. Y por supuesto comprando el pak Mario Kart, pues el DVD está incluido. Ya sabéis, ¡¡que no se os escape el disco de bonus más flipante que ha pasado por aquí!!



### LOS «ZELDA» QUE INCLUYE EL DVD



## ¡¡MENUDA PASADA, LAS VENTAS DE GAMECUBE SE MULTIPLICAN POR SEIS!!

La bajada de precio a 99,99 € ha tenido un efecto espectacular en las ventas de GC en Europa. Se han multiplicado nada menos que por seis, haciendo que también se hayan vendido muchísimos más juegos.

La buena racha de GameCube continúa pues en Europa, después de que en USA también se multiplicaran por cuatro las cifras

de ventas. Como ratifica nuestro amigo David Gosen, director de marketing y ventas de Nintendo Europe, "Nintendo GameCube está "volando", literalmente, de las estanterías gracias al fantástico catálogo de juegos combinado con el asombroso precio de la consola". Claro. Buena, bonita, jugazos, DVDs excepcionales y encima 99,99. ¡Es mial!



Las tiendas no dan abasto. Todo el mundo quiere una GameCube con su disco.



¡PRUÉBALO!  
AHORA ES  
MUCHO  
MÁS BARATO!

~~806~~ 902

# CAMBIAMOS DE NÚMERO PARA DARTE MÁS VENTAJAS

**Nintendo®**

GAMING 24:7™

Nintendo España, ha decidido asumir el coste de mantener un Servicio Automático de Información de Juegos 24:7, 24 horas al día 7 días a la semana, con el fin de que todos los usuarios puedan acceder a él sin ningún coste adicional. Por tanto, a partir del 1 de diciembre de 2003 dejará de funcionar el actual número 806 para estar operativo un número que no tiene ningún tipo de tarifa adicional. Así, los usuarios de Nintendo podrán acceder a este servicio telefónico para conseguir ayudas completas de la mayoría de los títulos de las consolas de Nintendo.

**ESTE ES EL NUEVO NÚMERO A PARTIR DEL 1 DE DICIEMBRE**  
**SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS 24:7**  
**902 88 78 78**  
SIN COSTE ADICIONAL SIN COSTE ADICIONAL

Esta es la lista completa de los juegos de los que puedes conseguir ayudas a través del Servicio Automático de Información de Juegos, que se irá incrementando a medida que salgan nuevos juegos a la venta:

#### NINTENDO GAMECUBE

DMMS MICKEY MOUSE  
DOSHIN THE GIANT  
ETERNAL DARKNESS  
F-ZERO GX  
LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER  
LUIGI'S MANSION  
MARIO KART DOUBLE DASH  
MARIO PARTY 4  
MARIO SUNSHINE  
METROID PRIME  
NBA COURTSIDE 2002  
PIKMIN  
SOUL CALIBUR 2  
STARFOX ADVENTURES  
SUPER SMASH BROS MELEE  
WARIO WORLD  
WAVE RACE: BLUE STORM

#### GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS  
ADVANCE WARS 2  
DMQS MICKEY & MINNIE  
DONKEY KONG COUNTRY  
F ZERO: MAXIMUM VELOCITY  
FINAL FANTASY TACTICS ADV.  
GAME & WATCH GALLERY ADVANCE  
GOLDEN SUN  
GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA  
KIRBY NIGHTMARE IN DREAM LAND  
KURUKURU KURURIN  
LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST  
MARIO & LUIGI  
MARIO ADVANCE  
MARIO ADVANCE 2  
MARIO ADVANCE 4: SNB3  
MARIO KART: SUPER CIRCUIT  
METROID FUSION  
WARIO LAND 4  
YOSHI'S ISLAND

#### POKÉMON

POKÉMON AMARILLO  
POKÉMON AZUL  
POKÉMON CRISTAL  
POKÉMON ORO  
POKÉMON PINBALL  
POKÉMON PINBALL R/Z  
POKÉMON PLATA  
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE  
POKÉMON PUZZLE LEAGUE  
POKÉMON ROJO  
POKÉMON RUBI  
POKÉMON SNAP  
POKÉMON STADIUM  
POKÉMON STADIUM 2  
POKÉMON TRADING CARD GAME  
POKÉMON ZAFIRO

#### GAMEBOY

DONKEY KONG COUNTRY  
DONKEY KONG LAND 2  
DONKEY KONG LAND 3  
HAMTARO  
LEGEND OF ZELDA  
LEGEND OF ZELDA: OR. AGES  
LEGEND OF ZELDA: OR. SEASONS  
MARIO BROS COLOR  
MARIO LAND 3, WARIO LAND  
PERFECT DARK  
WARIO LAND 2  
WARIO LAND 3

#### NINTENDO 64

BANJO & KAZOOIE  
BANJO TOOTIE  
DIDDY KONG RACING  
DONKEY KONG 64  
F ZERO X  
GOLDENEYE 007  
JET FORCE GEMINI  
KIRBY'S 64: THE CRYSTAL SHARDS  
LEGEND OF ZELDA  
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK  
MARIO 64  
MARIO KART 64  
MARIO PARTY  
MARIO PARTY 2  
MARIO PARTY 3  
PAPER MARIO  
PERFECT DARK  
SMASH BROS  
SNOWBOARDING 1080  
STAR WARS ROGUE SQUADRON  
STAR WARS: EPISODE 1 R

Para ver la lista actualizada de los juegos visita [www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **MARZO DE 2004**
- ▶ **SQUARE ENIX/GAME DESIGNERS**
- ▶ **JUEGO DE ROL**

El rol más prestigioso hará flipar a los fans de Nintendo

# FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Cada vez está más cerca el magistral título de Rol que, para el que no se haya enterado aún, es exclusivo para GameCube. Se van sabiendo más datos acerca de él, de modo que, además de su soberbio apartado gráfico, su mágica historia, la posibilidad de jugar hasta cuatro personas simultáneamente, y su conectividad con «FF Tactics» de GBA, ahora podemos adelantaros que los combates no serán por turnos, sino que tendrán un estilo más parecido al Action RPG, aunque la estrategia contará, y mucho. Ansiosos estamos...

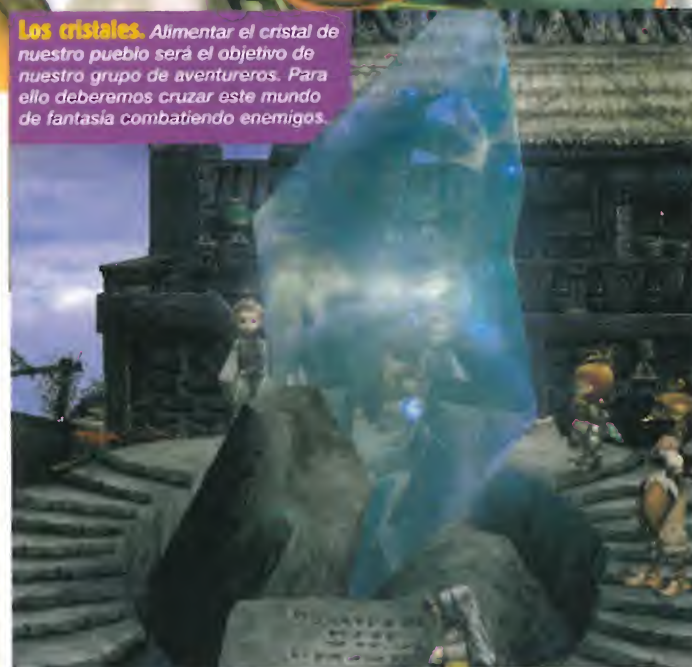
**Los cristales.** Alimentar el cristal de nuestro pueblo será el objetivo de nuestro grupo de aventureros. Para ello deberemos cruzar este mundo de fantasía combatiendo enemigos.



**El sistema de combate.** Podremos atacar en las distancias cortas o cargar nuestro ataque y mover un cursor para elegir dónde va a ir dirigido nuestro golpe o hechizo.

**Desarrollo.** Nos encontraremos con escenas cinemáticas que desarrollarán la historia. Podemos asegurar que éste va a ser uno de los juegos más bonitos de GC.

しずくをあつめる旅は  
の旅と持ちがう。



**Hechizos.** Las batallas van a estar cargadas de magia y hechizos, desplegando ante nosotros toda la espectacularidad gráfica que cabe esperar de una saga tan laureada.





**En equipo.** Va a ser un gustazo enfrentarnos a los monstruos cuatro amigos a la vez, y cooperando, claro. Cada uno debe cumplir su cometido: mientras uno carga, otro protege.



**Iluminación.** La aventura que emprendemos nos llevará por diferentes sitios y en horas del día distintas, pero la iluminación será perfecta.



**EN MARZO AL FIN JUGAREMOS CON «FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES» EN NUESTRAS GC.**



**Otro mundo.** Aunque los objetos y costumbres serán muy reconocibles, todo va a tener un aspecto muy especial, muy... "fantasy". Y si no, vean ese carro de doble techo...

**El mapa.** Para movernos de un lugar a otro haremos uso de este mapa, y del carro, claro. Hasta el propio mapa tendrá un aspecto fantástico.





- GAMECUBE
- FEBRERO 2004
- KEMCO
- ACCIÓN 3D

## ROGUE OPS

Es ex-boina verde. Y va a vengarse de los culpables de la muerte de su marido y su hija: la organización terrorista Omega 19. Ha sido reclutada por una agencia secreta del gobierno para plantarles cara. Las claves de su entrenamiento: capacidad de pasar inadvertida, de refugiarse en lugares insospechados para evitar a los inteligentes enemigos; y destreza en el uso del arsenal más potente, incluidos gadgets de última tecnología. Si te ves capaz, afrontarás con su ayuda 8 apasionantes misiones llenas de acción y diferentes retos.



**También por ahí.** Las misiones se desarrollan en ocho escenarios diferentes. Nikki tendrá que conocer a fondo cada recoveco para pasar desapercibida. Y todo valdrá.



**Cómo es.** En la línea de «Splinter Cell» o «Tomb Raider», una aventura de acción 3D en la que tan pronto tendremos que pasar inadvertidos como aprovechar a tope el arsenal.

**Qué arsenal.** Ballestas, bombas de humo, minas, cámara voladora, escáner de retina, inyección de adrenalina, Nikki tendrá a su disposición un gran arsenal.



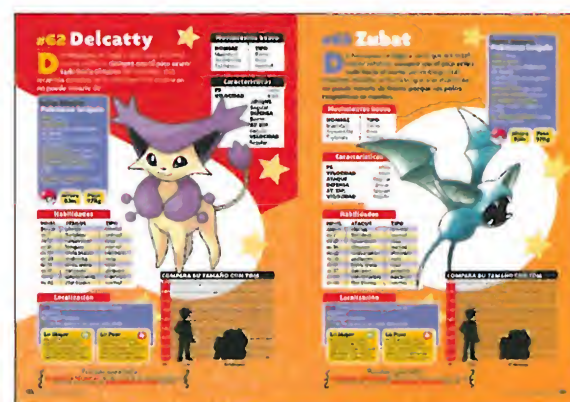
**¡Ni te muevas...** Los enemigos tendrán una inteligencia altísima, pero nuestra rubia protagonista será una furia haciendo combos y movimientos de ataque especiales.



# LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE POKÉMON



**228** PÁGINAS  
**EDICIÓN ESPECIAL  
RUBÍ Y ZAFIRO CON:**



- **Fichas detalladas** con los datos más secretos de los 200 Pokémon.
- **Guía de recorrido**, con las claves para completar el juego.
- **Todos los ataques y habilidades** para arrasar en los combates y vencer a los líderes.
- **Carnet exclusivo** que te acredita como Maestro Pokémon.



**¡¡GRATIS!!**

**¡PÓSTER  
GIGANTE!**

CON TODOS  
LOS MAPAS  
DE POKÉMON  
RUBÍ Y ZAFIRO!

**¡¡UN LIBRO  
INDISPENSABLE  
PARA CONVERTIRSE  
EN EL MEJOR  
ENTRENADOR!!**

**¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!**



- ▶ GAMECUBE
- ▶ MARZO 2004
- ▶ NINTENDO/HAL LABORATORY
- ▶ CARRERAS

## KIRBY'S AIR RIDE

Seguro que los más "viejos" del lugar os acordáis de un proyecto que al final no vio la luz para Nintendo 64 y en el que veíamos a Kirby corriendo a velocidades de vértigo sobre una bonita estrella. Pues bien, ese proyecto se ha convertido en un juego para GC, que ofrecerá alocadas carreras sobre unos vehículos que en realidad serán elementos del universo Kirby. Y lo que más va a molar será que, como es "norma de la casa", nuestro "globo" favorito podrá tragarse a los enemigos para ganar ítems o habilidades. ¡¡Pero qué apetito tiene!!

Kirby va a **rivalizar** con las naves de F-Zero y el kart de Mario



**Kirby mil caras.** Cada vez que nos tragamos a un rival, conseguiremos su habilidad. Aquí Kirby se ha hecho con el poder de lanzar cuchillos y puñales a sus contrincantes.



**Delirante.** Las carreras se desarrollarán a una velocidad que hará temblar a Falcon, de «F-Zero». Y todo con un control muy sencillo: acelera, traga, y usa los ítems

**De todo.** El juego tendrá varios modos, y muchos ítems, todos ellos "made in Kirby". Ah, y también habrá multijugador para cuatro y opción de juego en red LAN.



**Divertidísimo.** Habrá cantidad de escenarios para correr, y vamos a interactuar bien con ellos, pues a veces tendremos que dejar la pista y "tirarnos" por ríos y demás.







¡Y QUE  
CUMPLAN  
MUCHOS  
MÁS!!

¡Descubrimos todo sobre el fenómeno!

# ¡¡LOS POKÉMON CUMPLEN 4 AÑOS!!

*¡¡Vamos a celebrarlo!!*

Felicidades,  
Pokémon.  
En Nintendo  
Acción hemos  
pensado regalaros  
un bonito reportaje  
en el que reviviremos  
todas las claves que  
os han convertido en  
un fenómeno, que  
nos han embobado.  
Acercaos un poco  
y repasaremos los  
juegos, las consolas,  
las portadas, algunos  
objetos curiosos,  
en fin, la historia de  
estos cuatro años.





# El álbum de fotos familiar



## "PAPÁ" POKÉMON.

Este tío es un monstruo. Se llama Satoshi Tajiri y es el auténtico creador de los Pokémon. Sí, sí, a nosotros también nos encantaría conocerle... y preguntarle cuántos nuevos Pokémon está diseñando ahora mismo.



EH, ESTE ES MIYAMOTO. Y que lo digas. Tan sonriente como siempre. Por si te lo estabas preguntando, "Miya" ha estado detrás de todos los juegos de Pokémon que se han hecho, poniendo sus toques de genialidad. "Miya", qué grande eres.



## EL PROFESOR OAK ES ¡EL QUE MÁS SABE!

Es un tipo muy humilde, pero no hay nadie en el mundo que sepa tanto de Pokémon como él. Los demás "profe", los de Oro y Rubí, no le llegan a la suela de los talones. ¡¡Oak, te admiramos!!



## MEW Y CELEBI, LOS MÁS BUSCADOS.

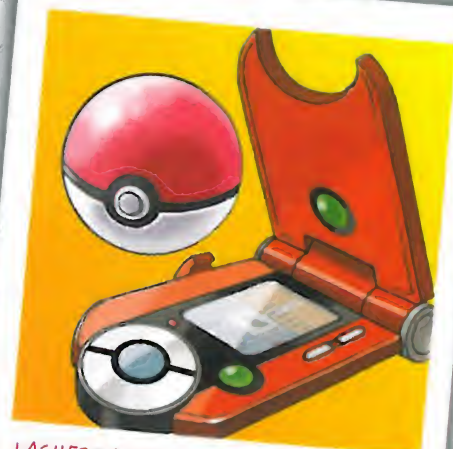
Todos soñábamos con tenerlos en nuestros equipos. Pero no estaban, no aparecían. Cuando los conseguimos, fue uno de los momentos más emocionantes que hemos pasado jugando con Pokémon.



ASH, ERES MI HÉROE. Es el entrenador que más nos mola. Simpático, guapote y listo como nadie. A nosotros también nos gustaría ser como él, un auténtico líder Pokémon.



PIKA-PIKA. ¡¡Y este es nuestro Pokémon preferido!! Y seguro que el de todos vosotros también. Su grito "Pika-Pika" se ha hecho famoso en el mundo. Es un Pokémon guay.



LAS HERRAMIENTAS DEL ENTRENADOR. Sin Pokéball ni Pokédex, no habríamos capturado a un solo Pokémon, ni sabríamos nada de ellos, ni seríamos entrenadores, ni nada de nada...





# Todos los juegos Pokémon

## Así empezó...



### 1999



Puntuación  
Nintendo Acción  
**93**

**POKÉMON ROJO Y AZUL.** El primer Pokémon para *Game Boy*, el juego que inició la invasión Pokémon, salió en noviembre de 1999. Lo recordaremos por:

- Crear un nuevo género, mezclando conceptos como colección, intercambio y combate.

### 2000



Puntuación  
Nintendo Acción  
**93**

**POKÉMON STADIUM.** El primer juego Pokémon para *Nintendo 64* llegó exactamente el 14 de abril de 2000 a todas las tiendas. Lo recordaremos por:

- Trasladar el combate Pokémon al universo 3D y por "inventarse" el práctico Transfer Pak.

### 2000



Puntuación  
Nintendo Acción  
**91**

**POKÉMON AMARILLO** salió para *Game Boy* en junio del año 2000. Lo recordaremos por:

- Contábamos con Pikachu desde el principio, y eso nos encantó a los fans del Pika-Pika.
- Incluía Surf Pikachu y nueva mazmorra rara.

### 2000



Puntuación  
Nintendo Acción  
**94**

**POKÉMON SNAP** revolucionó los juegos de *Nintendo 64* allá por septiembre de 2000. Lo recordaremos por:

- Sin duda su innovador desarrollo: había que tomar fotos de los Pokémon en su ambiente.
- Su altísimo nivel de jugabilidad y diversión.

### 2000

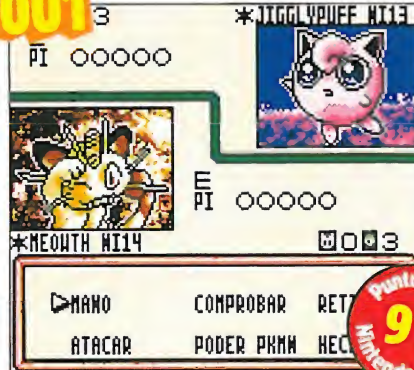


Puntuación  
Nintendo Acción  
**95**

**POKÉMON PINBALL** fue una pasada para *Game Boy Color* que salió a la venta durante Octubre de 2000. Lo recordaremos por:

- Nos permitió capturar a los Pokémon de otra manera... con dos flippers en una mesa.

### 2001



Puntuación  
Nintendo Acción  
**91**

**POKÉMON TRADING CARD** llegó a *Game Boy Color* allá por mayo de 2001. Lo recordaremos por:

- Llevar a la pantalla los famosos juegos de cartas intercambiables. Fue todo un acierto, porque además estaba muy bien hecho.

### 2001



Puntuación  
Nintendo Acción  
**97**

**POKÉMON PUZZLE LEAGUE** también se salió del molde cuando se estrenó en *Nintendo 64* allá por mayo de 2001. Lo recordaremos por:

- Combinó magistralmente la diversión de los juegos tipo "Tetris" con la genialidad Pokémon.

### 2001



Puntuación  
Nintendo Acción  
**97**

**POKÉMON ORO Y PLATA** nos trajo innumerables novedades para *Game Boy Color* cuando salió a la calle, en mayo de 2001. Lo recordaremos por:

- Muchas cosas: Johto, 100 nuevos Pokémon, los Unowns, la Pokégear, los nuevos combates...



2001



Puntuación  
94  
Nintendo Acción

**POKÉMON PUZZLE CHALLENGE** arrasó en *Game Boy Color* en cuanto llegó a las tiendas en junio de 2001. Lo recordaremos por:

- Era adicción pura, pura dinamita para los reflejos y la "zona gris" de nuestras cabezas.

2001



Puntuación  
92  
Nintendo Acción

**POKÉMON STADIUM 2** salió para *Nintendo 64* allá por octubre de 2001. Lo recordaremos por:

- Pues sí, superaba ampliamente en todos los aspectos a la primera entrega, pero lo mejor era que permitía cuatro jugadores a la vez.

2001



Puntuación  
83  
Nintendo Acción

**POKÉMON CRISTAL** rizó el rizo de las aventuras para *Game Boy Color* desde el primer momento que jugamos en Diciembre de 2001. Lo recordaremos por:

- Es el mejor Pokémon para Game Boy Color. Y además incluía entrenadora femenina.

Así continúa...



2003



Puntuación  
98  
Nintendo Acción

**POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO** es sólo para *Game Boy Advance*, y salió hace muy poquito, en julio de este mismo año. Lo recordaremos por:

- El aluvión de novedades: 100 Pokémon de estreno, batallas para cuatro, los concursos...

2003



Puntuación  
97  
Nintendo Acción

**POKÉMON PINBALL** es de lo mejorcito que hay en *Game Boy Advance*. Salió en agosto de 2003 y es uno de nuestros favoritos. Lo recordaremos por:

- El detalle gráfico de las mesas, los juegos de bonus, y sobre todo que es una bomba jugable.

Y nos espera todo esto...

2004



**POKÉMON CHANNEL** estrenará a los Pokémon en *GameCube*. Saldrá en marzo de 2004 y va a convertir tu tele en un canal televisivo sólo de Pokémon, donde fliparemos con sus películas, noticiarios, anuncios... Incluso veremos cortos de los hermanos Pichu.

2004



**POKÉMON COLOSSEUM** llegará a *GameCube* entre abril y mayo de 2004. Será como *Pokémon Stadium* pero en plan gigante, con los 200 nuevos Pokémon, efectos gráficos nunca vistos, combates emocionantes, y... la presencia estelar del misterioso JIRACHI.



**EL e-READER** es un periférico de GBA que lee unas cartas especiales en las que podrá haber desde extras para Rubí y Zafiro hasta juegos completos. Sí, va a molar todo, pero por desgracia aún no sabemos cuándo llegará a España.



## Películas, consolas y más...



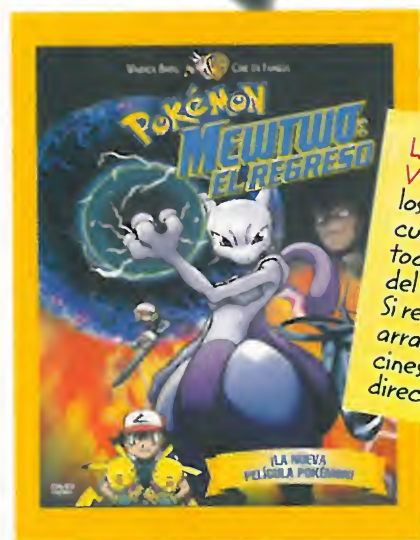
**¡¡LAS TENEMOS!!**  
Cómo na. Nuestra N64 es Pikachu 64, y nuestra GB Color tiene a Pichu y a Pikachu. En cuanto Nintendo lanzó estos modelos personalizados, no pudimos resistirnos. ¡¡Ahora enciendo mi N64 con una Pokéball!!!



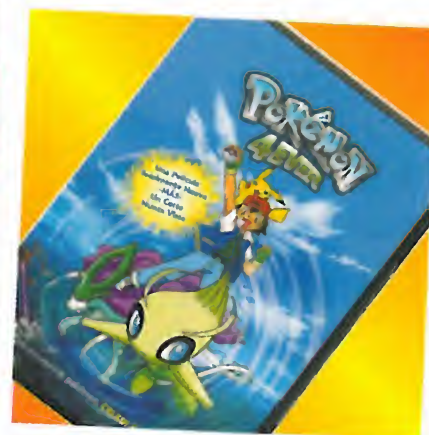
**¡¡Y ÉSTAS TAMBIÉN!!** A Jimmy le mola más la SP de Rubí, con el relieve de Groudon, pero en ambos packs viene lo mismo: consola, bolsa y juego, en edición limitada. ¡Jimmy ya lo tiene!



**¿TE MOLABA JUGAR CON LAS CARTAS?**  
Por aquí en la redacción éramos unos fanáticos. Hemos jugado con todos los mazos, incluso algún que otro campeonato. Las últimas que tenemos son compatibles también con el e-Reader.



**LAS PELIS Y LOS VIDEOS DE LA SERIE,** los tenemos todos. Las cuatro primeras pelis y todos los vídeos, incluso el del regreso de Mewtwo. Si recordáis, las películas arrasaron en todos los cines, pero ahora salen directamente en DVD.



**POKÉMON FOREVER** es la última película que se ha estrenado en USA. Aquí ha llegado en DVD hace nada. En Japón acaban de ver la última, 'Pokémon Heroes', con Latias y Latias.



**LO MINI ES MAXI.** Este pequeño podómetro convertía nuestros pasos en energía de la que se alimentaba Pikachu. Cuanto más andáramos, mejor vivía el Pokémon. Era guay, porque luego podíamos jugar con él, bañarle, darle de comer...



**¡SÓLO POKÉMON!** Sí, sí, con Pokémon Mini sólo se jugaba a Pokémon. Eran minijuegos que venían en minicartuchos y nos proponían retos la mar de divertidos, frescos e ingeniosos.



**HASTA EN LA LATA.** Camisetas, latas de refresco, tazos, y también mantas, patinetes, vasos, lápices... todo lo que podáis imaginar tenía algo de Pokémon. Ya veis, nuestros amigos se pusieron muy de moda, ¡estaban en todas partes!



# Las mejores portadas

## Las nuestras...



## Y las de otras revistas...





¡Te harás con todos... los borgs!

# GOTCHA FORCE

¿Te gusta coleccionar, hacer equipos y pelear?  
Pues aquí encontrarás todo eso por partida doble.

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ACCIÓN 3D + COLECCIÓN**
- ▶ **FEBRERO**
- ▶ Compañía: **CAPCOM**
- ▶ Equipo: **CAPCOM**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1-4**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ En el modo historia, el protagonista se encontrará con el robot G-Red, quien nos contará el origen de los borgs. Tras ello, se unirá a nosotros para combatir a los siniestros Death Force.
- ▶ Habrá **200 borgs diferentes** para coleccionar. ¿Os parecen pocos? Intentad derrotarlos primero y luego hablamos, so listillos.

## ▶ INNOVADOR

- ▶ Lucha en tiempo real y colección. El invento de Capcom es la bomba.



**C**oleccionar, formar equipos, enfrentarlos a otros colegas o a los malos... ¿de qué nos suena eso? Pues sí, sí, Capcom ha "tomado prestada" algunos aspectos de la filosofía de Pokémon para marcarse un juego que será más que coleccionar y combatir.

### Totalmente nuevo

En realidad en «Gotcha Force» la idea será hacerse con todos los borgs, unos juguetes que caben en un bolsillo, con vida propia y muy

**EL "ASH" DE «GOTCHA FORCE»** Este chavalín será el protagonista "humano" del juego pues, como pronto comprobaréis, las verdaderas estrellas serán los BORGs.

variados: hay ninjas, dragones, monstruos, robots... **cada uno con sus propios ataques, movimientos y habilidades.** Los borgs se unirán a nosotros, (aunque no todos) cuando les vencamos en combate, y otros lo harán según vayamos avanzando en nuestra aventura.

Como en Pokémon, dirigiremos a nuestro propio equipo de borgs, pero no con el objetivo de ser el mejor entrenador, sino para salvar el mundo. ¡Como lo oís! Los siniestros Death Force, unos borgs con cara de pocos amigos y muchas tortas, quieren tomar el control de la Tierra. ¿Qué hacer? Pues dejarse las tuercas luchando. Y no sólo contra un montón de fuerzas Death Force, sino también contra otros chicos y chicas de la ciudad en la que vive nuestro protagonista. Porque si les vencemos,

algunos se nos unirán aportando sus propios equipos. Así será mucho más fácil echar a los invasores, pues en combate siempre lucharemos acompañados. Pero sin confianzas, que no todo será tan fácil...

### Los combates, lo mejor

¿Y cómo se pelea?, ¿por turnos?, ¿lanzando hechizos? Quitá, quita, **en tiempo real.** Y además en escenarios enormes situados en calles, plazas... todo ello en **perfecto 3D.** Vaya, que lucirá un aspecto que ya quisieran para sí algunos juegos de lucha.

La **mecánica** será bastante fácil. Antes de empezar elegiremos a nuestros borgs y el orden de salida de cada uno, y una vez que empecemos no os va a dar tiempo de mirar ni el mando, porque las peleas se van a **desarrollar a un**







*¡Pero qué burro! Si abulta el arma cuatro veces más que él. Pero eso no es problema para usarla a tope. Y al fondo vuestros compañeros, resistiendo como pueden...*



*El sistema de fijar blanco permitirá cambiar nuestro objetivo pulsando un botón. Y lo necesitaremos, porque no son precisamente pocos los enemigos que os incordiarán.*



## A MAMPORRO LIMPIO

Las peleas de «Gotcha Force» os van a impresionar por su rapidez y sus dosis de acción. Nuestros borgs se desplazarán por los escenarios a velocidades de vértigo y usarán todo tipo de armas, como el bazooka de esa joven de arriba, ideal para ataques a distancia. Aunque a veces habrá que enzarzarnos en peleas cuerpo a cuerpo, como abajo.



*Este es el momento previo a un salto: el aspecto de nuestro adversario y su espada no invitan a quedarse quietos.*



*Cada movimiento y ataque de los borgs irá acompañado de efectos bastante vistosos. ¡Hala, menudo pepinazo!*



*También tendremos toque estratégico. A enemigos como éste habrá que atacarlos a distancia y con armas de fuego.*



*En el juego no habrá ítems, pero dará igual, para eso ya están robots como éste de aquí, con imán y todo. Huyamos pues.*

ritmo realmente frenético. Aunque contemos con la ayuda de un compañero casi siempre estaremos en inferioridad numérica, pero al menos dispondremos de un sistema de «fijar blanco» que nos facilitará bastante las cosas. Las batallas, además de saltos y mamporros, también exhibirán un **toque espectacular**, pues habrá borgs para todos los gustos: que se defenderán con armas de fuego, espadas, técnicas especiales... ¡vais a alucinar con estos «tipos»!

Gráficamente, y por lo que hemos podido apreciar en nuestro primer contacto, todos los borgs han sido recreados con un **grado de detalle altísimo** (no tenéis más que fijaros en los tornillos de los robots) que también veremos en sus animaciones. Por otro lado podemos adelantaros que el juego incluirá un **modo challenge**, con desafíos, y otro **versus**, para jugar cuatro colegas. Así que ya sabéis, ni se os ocurra perderos la última movida de Capcom, que éstos las gastan...

## ROBOTS Y EFECTOS ESPECIALES

### LOS ATAQUES ESPECIALES, FÁCILES Y ESPECTACULARES.

Pues sí, como el que veis aquí a la derecha. Lo chungo ha sido apuntar al adversario, pues aquí nadie se queda quieto un segundo. Pero si además coincide que un compañero vuestro lanza otro combo al mismo tiempo (lo que pasa bastantes veces) preparaos para disfrutar de un increíble (y rápido) super ataque combinado.





¡La hordas de la estrategia van a invadir tu Cube!

# GOBLIN COMMANDER

¿Quieres entrar en un mundo relleno de goblins y algún bicho aún más feo? ¡Pues hala, monstruo!

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
- ▶ **FEBRERO**
- ▶ Compañía: **JALECO**
- ▶ Equipo: **MILLAR BROS.**
- ▶ Origen del Juego: **EE.UU.**
- ▶ Jugadores: **1-2**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ El productor Chris Millar y su hermano Ron, diseñador, fueron contratados por Jaleco para este título en especial. Ambos han trabajado en sagas tan conocidas de la estrategia como «StarCraft», «Warcraft» o «Diablo».
- ▶ En Marzo de 2002 comenzó el diseño del juego con un equipo de sólo 8 diseñadores y programadores. En el último mes ha llegado a tener hasta 50.

## ▶ UNA NUEVA FÓRMULA

- ▶ La sesuda estrategia se mezcla con **alocada acción** y... ¡resulta!



Los titanes serán diez veces más grandes que un goblin normal. Éste, el del clan StoneCrusher, podrá comer malos a "puños".



Podremos mejorar el armamento de nuestras hordas con almas capturadas de los enemigos: a más almas, mejores armas.



Además de reventar lugares a golpes, también tendremos la capacidad de lanzar algunos hechizos sobre el enemigo.



También existirá la posibilidad de encomendar tareas de vigilancia de una zona, o persecución de un enemigo concreto.



La tierra de Ogriss está formada por **desiertos helados, tierras baldías y pantanos apestosos**, pero será el escenario elegido por Jaleco para que practiquemos la estrategia. Sí, hombre, ese género en el que hay que **pensarse un poco qué es lo que uno va a hacer, porque no eres uno, sino decenas de goblins**, en este caso. Pero tranquilo, Jimmy, que con «Goblin

**EL GOBLIN "PICIO"** Lo que quiere decir que en nuestra opinión es uno de los goblin más feos que veremos en este juego. Aunque los habrá peores, porque los titanes, las enormidades destrozadas exclusivas de cada clan, serán los que se lleven la palma.

Commander» **no te va a "petar la pelota"**, como dices, del esfuerzo. En realidad iremos manejando cada horda "a mano". Elegiremos el tipo de unidades que la formen, y luego **la llevaremos con el stick** al lugar u objeto que queramos que destruyan.

**Pues... ¡peten esa pelota!** Pues... pulsa el botón, hombre. Si, la manera de manejar a nuestros goblins será **más arcade** que otra cosa. Casi continuamente, nos encontraremos con grupos de **goblins enemigos pertenecientes a uno de los cinco clanes que habitan Ogriss**, y tendremos que "hacernos cargo a botonazos" primero, para luego, como en todo juego de estrategia, "petar" la... destruir la base enemiga, y pasar a la siguiente misión. Ya parece menos monstruoso, ¿verdad?



## UN EJÉRCITO A LA CARTA

Para devastar propiedades ajenas, tendremos a nuestra disposición cinco tipos de soldados por clan, cada uno con un arma exclusiva. Así, cuando queramos atacar a distancia, escogeremos goblins con ballestas; para arrasar y partir el bacalao (o a quien se ponga por medio), sierras mecánicas... y así hasta 25 armas.







***Así son los mejores RPG para Game Boy Advance: los que hay y los que vienen***

# GENERACIÓN ROL

Los poseedores de una GBA aficionados al Rol estamos de enhorabuena. Primero, porque tenemos a nuestra disposición la mayor avalancha de juegos de éste género que ha habido nunca para la portátil. Y, segundo, porque la avalancha aún no ha terminado. En este reportaje tenemos lo mejor del Rol actual, y los futuros éxitos.

## EN ESTE REPORTAJE...

- **NÚMERO DE TÍTULOS:** 7
- **CONSOLA:** Game Boy Advance
- **AVANZAMOS:** 3 juegos de rol para el 2004
- **COMPAÑÍAS:** Nintendo, Square-Enix, Sega/Atlus
- **PRESTA ESPECIAL ATENCIÓN A:** El juego de Nintendo «Fire Emblem», su más fuerte apuesta de GBA para 2004. La entrevista a los autores de FFTA.



# Los que ya están disponibles

COMPañIA: → SQUARE-ENIX GÉNERO: → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 PRECIO: → 39,95€

## LA PEQUEÑA GRAN HISTORIA DE SQUARE FINAL FANTASY TACTICS

Puntuación  
**94**  
Nintendo Acción

### HABLAMOS CON LOS CREADORES

**C**omo siempre que tenemos un juego entre manos, nos hemos puesto en contacto con sus desarrolladores, en este caso el equipo de Square-Enix. Y esto es lo que han respondido a nuestras preguntas sobre «FFTA».

**NA:** ¿Por qué decidieron que este FFTA no tuviera conectividad con FF Crystal Chronicles de GC?

**Square.** Lo pensamos, pero viendo que FFCC de CUBE tendría una alta conectividad GC-GBA, resultaba difícil crear un sistema apropiado para conectarlo a otro cartucho de GBA. Si hay una próxima ocasión, nos gustaría llevar a cabo esta idea.

**NA:** ¿Dónde creen que ha estado la clave de este juego?

**Square.** En haber conseguido que los jugadores tengan la sensación de estar viviendo su propia historia, pues pueden seleccionar las misiones a su voluntad. Como pensamos que lo iban a jugar muchos jugadores "novatos", no quisimos hacer un juego de estrategia demasiado serio. En cierto modo, FFTA es algo así como una introducción al género de la estrategia.

**NA:** En su opinión, ¿a qué se debe el éxito del juego en Japón?

**Square.** Dejando a un lado la alta calidad gráfica, el hecho de que sea un subgénero de la estrategia que se adapta perfectamente a los usuarios de GBA, y la alta calidad del juego en sí mismo, no se puede olvidar que la entrega original de Final Fantasy Tactics se vendió muy bien en Japón, y eso ha contribuido al éxito de ventas de esta versión. Por otro lado, cuanto mejores son los contenidos del juego, mejor son valorados por los jugadores. Además, el juego salió en un pack con GBA SP en su lanzamiento en Japón.

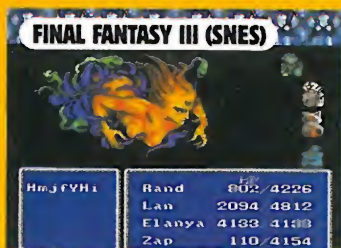


**L**os desarrolladores de Square-Enix han vuelto a la carga en las consolas de Nintendo. Pronto vendrá la esperadísima versión de Cube, pero antes nos han dejado un regalo en forma de cartucho para Advance. «FFTA» cuenta la historia de unos chavales que, de la noche a la mañana, se ven trasladados a un mundo paralelo. Su ciudad, Saint Ivalice, desaparece, y ellos tienen que buscarse la vida en el mundo de Ivalice, su

correspondencia en el universo Final Fantasy. La manera de sobrevivir es a base de **batallas puramente estratégicas**. Debemos saber a quién mover, dónde ubicarlo, y qué ataque usar para derrotar al grupo de enemigos de cada escenario, sin sufrir bajas. Personajes de **5 razas, 10 oficios para escoger, y 300 misiones** en las que demostrar nuestra valía como estrategas.

■ Lo mejor: ¡TRESCIENTAS MISIONES EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE FINAL FANTASY! SI QUIERES UN JUEGO BUENO Y LARGO, AQUÍ ESTÁ.

### PASADO Y FUTURO DE SQUARE Y NINTENDO LOS OTROS FINAL FANTASY



■ Género: **ROL/AVENTURA**  
■ Lanzamiento: **1994**

La última vez que Square sacó al mercado un juego para Nintendo fue hace 10 años: «FF III» en Europa, fue la sexta entrega de la saga para los japoneses. Un juego que creó escuela y afición rolera.



■ Género: **ROL/AVENTURA**  
■ Lanzamiento: **2004**

La "vuelta a casa" será celebrada por Square, Nintendo, y sobre todo por los viejos jugadores, con un título exclusivo de la saga para Cube. De lo bueno, lo mejor.

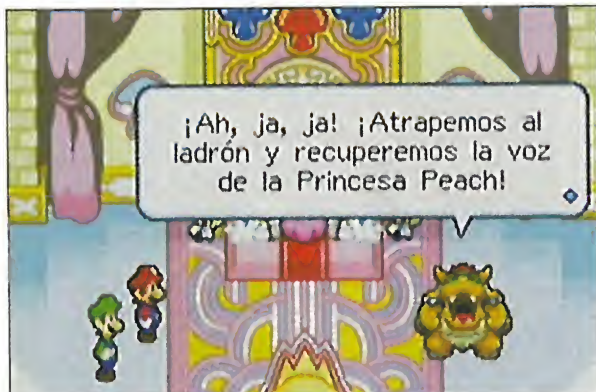




COMPañIA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-4 PRECIO: → 36,95€

## LOS HERMANOS SE VAN DE PARRANDA MARIO & LUIGI

Puntuación  
95  
Nintendo Acción



Los hermanos más queridos de Nintendo se embarcan en una aventura de argumento surrealista (¡viva, pues!) y una original manera de presentarnos los combates contra decenas de enemigos típicos de los clásicos de NES y SuperNES. ¿Que por qué original? Pues porque no podrás elegir ataque y quedarte mirando. Para dar más efectividad a los golpes, ¡hay que pulsar un botón en el momento justo! Además está en un castellano muy actual e incluye, como en todo cartucho de Mario para Advance, el arcade «Mario Bros.».

■ Lo mejor: **ORIGINAL, DIVERTIDO, ¡Y CON MARIO Y LUIGI PELEANDO!**



COMPañIA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/AVENTURA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 PRECIO: → 39,95€

## LA CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA "FAROLERA" GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



En el primer juego activaste dos de los cuatro faros elementales, y ahora te toca continuar la labor en este cartucho, encendiendo los dos que faltan. Lo harás con gente nueva, y no es necesario haber jugado la primera parte para hacer frente a cientos de malvadas criaturas, en emocionantes combates por turnos regidos por menús, por el mapeado del mundo de Golden Sun. Claro que, la cosa gana si has seguido el guión desde el principio, y sobre todo, con la opción de cargar en este cartucho al "prota" del primero. Y en castellano.

■ Lo mejor: **LA VARIEDAD DE HECHIZOS Y EL ARGUMENTO**

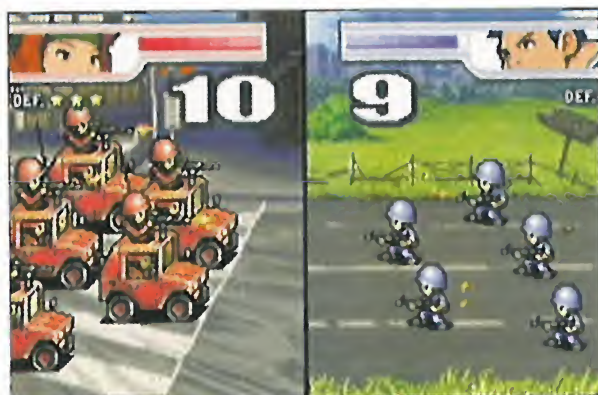
Puntuación  
97  
Nintendo Acción



COMPañIA: → NINTENDO GÉNERO: → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES: → 1-4 PRECIO: → 39,95€

## ¿CÓMO QUE LA GUERRA NO ES UN JUEGO? ADVANCE WARS 2

Puntuación  
93  
Nintendo Acción



Muchos nintenderos se aficionaron a la estrategia por culpa de la irresistible jugabilidad que emanaba la primera entrega de este título. Y la segunda no se queda atrás, más bien lo supera. Continuando la historia que se entrevió en las últimas misiones del primer cartucho, debemos enfrentarnos a la Black Hole Army con nuestro ejército: infantería, tanques, helicópteros, submarinos... y todo tipo de unidades que te ayudarán a sacar toda la estrategia que llevas dentro. En castellano, y con opción multi para 4 jugadores con un solo cartucho.

■ Lo mejor: **JUGABILIDAD, EMOCIÓN Y TECNOLOGÍA ARMAMENTÍSTICA**





# Y los que van a venir...

COMPañIA → NINTENDO GÉNERO → ROL/ESTRATEGIA NÚMERO DE JUGADORES → 1-4 LANZAMIENTO → PRIMAVERA 2004

UN MUNDO DE ESPADA, BRUJERÍA... Y DIVERSIÓN

## FIRE EMBLEM



**N**intendo ha decidido crear un nuevo mundo. En un futuro, todos hablaremos de los personajes de «Fire Emblem» como hoy hablamos de Link, Kirby, Samus o Yoshi. Vamos a decir los nombres de unos pocos para que os vayáis familiarizando: Eliwood, Rebecca, Dorcas, Florina, Oswin, Hector, Lyn... Esta última es una chica, la protagonista de la historia, que, sin quererlo, encontrará la espada más poderosa del continente de Elibe, y a partir de entonces deberá hacer lo posible por evitar la destrucción del mismo. ¿Cómo? Evidentemente, batallando contra los malos. Manejaremos a espadachines (como Lyn), magos blancos, hechiceros, arqueros, monjes, y hasta caballeros Pegaso, que montarán caballos alados, a los que deberemos distribuir por el mapeado al estilo de «Advance Wars». Es decir, que deberemos tener en cuenta hasta dónde llega quién, el alcance de nuestro arma, desde qué tipo de suelo atacamos... pero con la diferencia primordial de que nosotros mismos seremos un personaje más. Apareceremos en ciertas batallas y, ya que no podremos atacar (sólo seremos el estratega del grupo), tendremos que protegernos durante los turnos que hagan falta. Y habrá más toques de originalidad, como poner niebla en algunas batallas, o permitir combatir por cable a cuatro jugadores, dos contra dos.

■ Lo mejor: **TODO UN NUEVO MUNDO, BASADO EN EL ROL MÁS CLÁSICO, PERO CON ALUCINANTES NOVEDADES.**

**¡NINTENDO LO TENIA TODO PENSADO!**

**N**intenderos de pro, paraos un momento y recordad los premios que conseguisteis en el «Super Smash Bros. Melee» de GameCube. Vange, seguro que mirando la imagen del chico de azul, empieza a sonaros... que sí, venga. ¿No? Pues ya os lo decimos nosotros. El chico de la imagen se llama Eliwood, pero... ¿y si lo llamamos Marth, como se llama en la versión japonesa del juego? Marth y Roy salían en la colección de figuras, y además, a Marth puedes cogerlo como luchador oculto. Es decir que, en realidad, ¡llevamos desde Marzo de 2001 conociendo a dos de los protagonistas de «Fire Emblem»! ¡Esto es ser previsores!





COMPañIA: → SQUARE-ENIX GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 LANZAMIENTO: → MARZO 2004

¡A QUE TE DOBLO LOS BITS DE UN MANDOBLE!

## SWORD OF MANA



**H**ace una década, los títulos de rol que pegaban en SuperNintendo tenían nombres como «Illusion of Time», «Terranigma», «Secret of Mana»... ¿Mana? ¿coincidencia? ¡Qué va, qué va! La saga de rol vuelve de la mano de Square-Enix. Y no es una secuela, sino "precuela". El cartucho nos contará cómo el Señor Oscuro comenzó su dominio del mundo y

cómo nosotros le hicimos frente. Podremos elegir entre chico o chica, y la historia será diferente según nuestra elección. De hecho, hasta que no hayamos completado la aventura con ambos, no habremos jugado todo el cartucho. Todo esto con el sistema de combates "Zelda SNES": ¡a pegarle hasta que caiga!

■ Lo mejor: ¡LA SEGUNDA SAGA MÁS FAMOSA DE SQUARE TAMBIÉN VUELVE, CON TODO EL GLAMOUR DE LOS AÑOS 90!



COMPañIA: → ATLUS/SEGA GÉNERO: → ROL/ACCIÓN NÚMERO DE JUGADORES: → 1-2 LANZAMIENTO: → PRIMAVERA 2004

LA UNIÓN HARÁ LA "SHINING FORCE"

## SHINING SOUL 2



**Q**ué te gustaría ser, Ninja, Hechicero Oscuro, Sacerdotisa, Pendenciero...? Pues en «Shining Soul 2» podrás serlo, además de las otras cuatro profesiones que incluía la primera entrega. ¿Ya sabéis de qué irá? Pues los guerreros de la Luz, que una vez vencieron a la Oscuridad (en el primer juego) tienen que volver a defender al mundo a espadazo limpio.

Combates en vista isométrica que, ésta vez, ¡podremos jugar junto a un compañero humano! Y si damos con el compañero adecuado y combinamos sabiamente nuestras fuerzas, nos esperará un gran premio: ¡formar la Shining Force! ¡como en los clásicos de consolas Sega! Además, se incluirá un Coliseo para poder luchar por los ítems de otros "souleros". Bello y muy completo.

■ Lo mejor: SUPERARÁ A SU ANTECESOR EN EL APARTADO TÉCNICO Y DOBLARÁ SUS POSIBILIDADES JUGABLES CON EL MODO COOPERATIVO.









# CONCURSO

# ¡¡CONSIGUE LA GBA DE TUS SUEÑOS!!

Este modelo de GBA SP no se puede conseguir en ningún otro sitio: es un **REGALO EXCLUSIVO** que Nintendo Acción pone a tu alcance. Así que no lo dudes, ¡Y PARTICIPA!

**5** REGALAMOS  
**PACKS**

**Famicom GBA SP  
+ 3 juegos a elegir**

**ESTO ES UNA FAMICOM**

La primera consola de Nintendo, como salió en Japón. En Europa la llamamos NES y era pelin diferente. Como tributo a este modelo, Nintendo ha diseñado la Famicom SP, que nosotros sorteamos.





# ¡¡Elige TRES de entre estos juegos!!

Final Fantasy Tactics, Donkey Kong Country, Top Gear Rally, Hamtaro, Kirby Nightmare, Golden Sun 2, Super Mario Advance 4, Advance Wars 2, Mario & Luigi, Zelda: A link to the Past.



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: sp + (tus datos personales)**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

#### BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2004.

**Nintendo**  
GAMING 24/7

GAME BOY ADVANCE SP.

**Nintendo**  
Acción





**OK**  
Nintendo  
Acción

## FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HUDSON SOFT
- Tipo de juego: TABLERO
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Personajes: 10
- Tableros: 6
- Modos: HISTORIA, FIESTA, SUPER DUELO, BONUS, MINIJUEGOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 19 DE DICIEMBRE



**Llegó la quinta de Mario**

# MARIO PARTY 5

Mario y todos sus amigos vuelven a reunirse para celebrar otra superfiesta jugable. ¡Únete a nosotros!

**A** estas alturas casi todo el mundo habrá estado en una de estas fiestas que organiza nuestro querido mostachudo. Sí, ésas en las que, en vez de canapés, dan monedas y, para ir al excusado, tienes que tirar dados... ¿no? Bueeno, bueeno, para esos que todavía no hayan sido invitados a ninguna diremos que, en resumen, son un juego de tablero en el que nuestro objetivo es terminar con más estrellas y monedas que nadie. Como en los juegos de mesa, tiraremos dados y nos moveremos por las casillas, pero en el parchís no se juega un minijuego después de cada turno, no. Los minijuegos nos proporcionan monedas, y las monedas las gastamos en comprar estrellas. Básicamente, así ha ido siempre la cosa, de modo que no podemos imaginar qué nos tendrá preparado Mario y compañía para

sorprendernos, porque teniendo en cuenta que es la quinta entrega de...

### ¡Cuanta gente!

Pues, para empezar, ha habido ampliación de plantilla y distribución de tareas. Hay más personajes que nunca, con diez seleccionables, aunque depende del modo de juego cuántos puedes escoger. En cuanto al cambio de tareas, por ejemplo, Boo ya no roba estrellas sino que tiene que ganárselas como todo hijo

de vecino, pues es seleccionable, y en cambio Donkey Kong se ha dado a la buena vida y ahora sólo aparece si caes en su casilla. Toad, por su parte, ha dejado de hacer de anfitrión para echarse al tablero y ha dejado que las estrellas de «Paper Mario» presenten el cotarro. Pero dejemos a sus protagonistas y vamos a lo que importa... ¿el juego, qué tal? Pues muy bien, gracias. Cargadito de novedades tan interesantes como las cápsulas. Sí, sí, olvidense de las

### ¡CONSTRUYE TU... "CACHISTÓFONO"!

En realidad son tanques, pero no lo parecen en absoluto. Reuniendo puntos al jugar a los diferentes minijuegos podremos comprar partes de cacharro para luego ensamblarlo y competir en torneos. De nuestro garaje han salido auténticos engendros, pero seguro que vosotros sabréis hacerlo mejor.







También hay sitio para el pilotaje de naves en «Mario Party 5». Aquí debemos esquivar las minas que vienen hacia nosotros, y la velocidad es bastante alta.



Shy Guy se encarga de levantar los carteles con el botón que debemos pulsar, aunque a veces saca señales de tráfico, huellas de zapato, y demás tonterías, je, je...



Este minijuego tipo puzzle es complicadillo, pero original y divertido.

**VARIEDAD** «Mario Party 5» es, sin duda, el más variado de la saga. Tiene modos de juego para dar y regalar, de manera que no queda tiempo para aburrirse.



Los escenarios están basados en los sueños de los personajes. Visitaremos mundos de piratas, juguetes o dulces, y todos ellos tienen características y atajos especiales.



La seta y el dinosaurio han sido los más rápidos puliendo este bus y han triunfado



Las cápsulas nos permiten transformar las casillas sin gastar una sola moneda.

## ¿NO QUERÍAS CALDO...?

Pues toma tres juegos más, así, por la cara. Como si los setenta y tantos de los otros modos fueran poco, en el apartado «Extra» encontramos uno de voleibol ya visto en la edición anterior, pero esta vez mejorado, otro de hockey sobre hielo, y otro juego de tablero, sin minijuegos, que no es ninguna tontería, no.



¿Un partidito en la playa? Cómo se lo pasan, eh...



El hockey es rápido, contundente y muy divertido.



En el juego de tablero la estrategia cuenta mucho.





Los minijuegos 3 Vs 1 siempre dan ventaja al que va sólo, pero es lo justo.



En cambio, en los de 2 Vs 2 hay que cooperar o no nos llevaremos ni media.

► tiendas de ediciones anteriores. Ahora lo que se lleva es **coger tu cápsula gratis con el ítem dentro y pagar sólo si la usas**, o tirarla a una casilla del tablero sin pagar una moneda para que el efecto se lo lleve quien pise. De esta manera puedes decidir dónde poner eventos, como los bancos o las tuberías, y utilizarlos en tu provecho. También son **nuevos los minijuegos**, por supuesto, pero es que esta vez **hay más de setenta**, y de todos los colores y sabores. Los hay de **coordinación, rapidez de reflejos, azar** (sí, suerte pura y dura), **puzzles, conducción, plataformas, disparos**, aporreo de botones, agudeza visual, (arf, arf, aire...) ¡hasta un pinball! Y eso sin tener en cuenta que incluye un

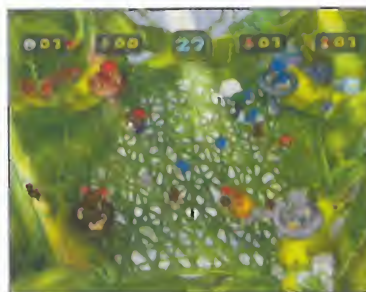


Donkey Kong tiene ahora sus propios minijuegos y una casilla para él solo. Si caemos en ella y tenemos suertecilla, podemos llevarnos monedas e incluso estrellas gratis.

modo extra en el que se recogen un voleibol mejorado, un nuevo juego de hockey, y un tranquilo jueguecito de tablero por si no hay ganas de esforzarse demasiado. Pero no acaban ahí los cambios...

## Ahora contra Bowser

Ya sabemos que el tortugo ha sido el enemigo de otras fiestas, pero ahora ha entrenado a sus chavales y, en el modo historia nos **enfrentaremos a sus tres discípulos en cada escenario** para evitar que roben los sueños de cada mundo. La mecánica es diferente y sólo hay minijuegos si nos cruzamos con ellos o caemos en ciertas casillas. Un **aliciente para el "solitario"** que no pueda llenar su casa de gente cada vez que quiera.



LLévale los monillos a su progenitor para ganar el juego. ¡"Tarsus" quietos, ridiela!

**ESTRELLAS** Aquí sólo hay lugar para los personajes más conocidos de Nintendo y están prácticamente todos: Mario, Donkey, Wario, Peach, Bowser,...

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

88

- ▲ Simpáticos y bien definidos. Algunos minijuegos lucen efectos de escándalo.
- ▼ Pero también hay minijuegos bastante "feotes".

### SONIDO

83

- ▲ La música transmite todo el ambiente festivo.
- ▼ Las pocas voces que hay están en perfecto inglés.

### JUGABILIDAD

94

- ▲ Los minijuegos se cogen a la primera y los hay realmente brillantes. Control preciso.
- ▼ La diversión no es la misma si juegas en solitario...

### DURACIÓN

93

- ▲ En multijugador puede durar hasta que os canséis. Hay muchos incentivos por ganar.
- ▼ De nuevo los solitarios salen perdiendo en este apartado.

**TOTAL 93**

- ▲ Es un juego de diversión directa e incombustible. El modo multijugador.
- ▼ Jugar sólo llega a cansar. El aspecto de algunos juegos.

## VALORACIÓN



## A LA QUINTA VA... LA MEJOR DE TODAS

Quando una secuela mejora todas las anteriores, no se le puede pedir más. «Mario Party 5» lo ha hecho dando un empujón al modo para un solo jugador y ofreciendo una increíble variedad de modos y minijuegos, de manera que uno no se cansa de jugar siempre a lo mismo. No queremos ser pesados pero... ¿hemos dicho ya que es de lo mejor en multijugador?

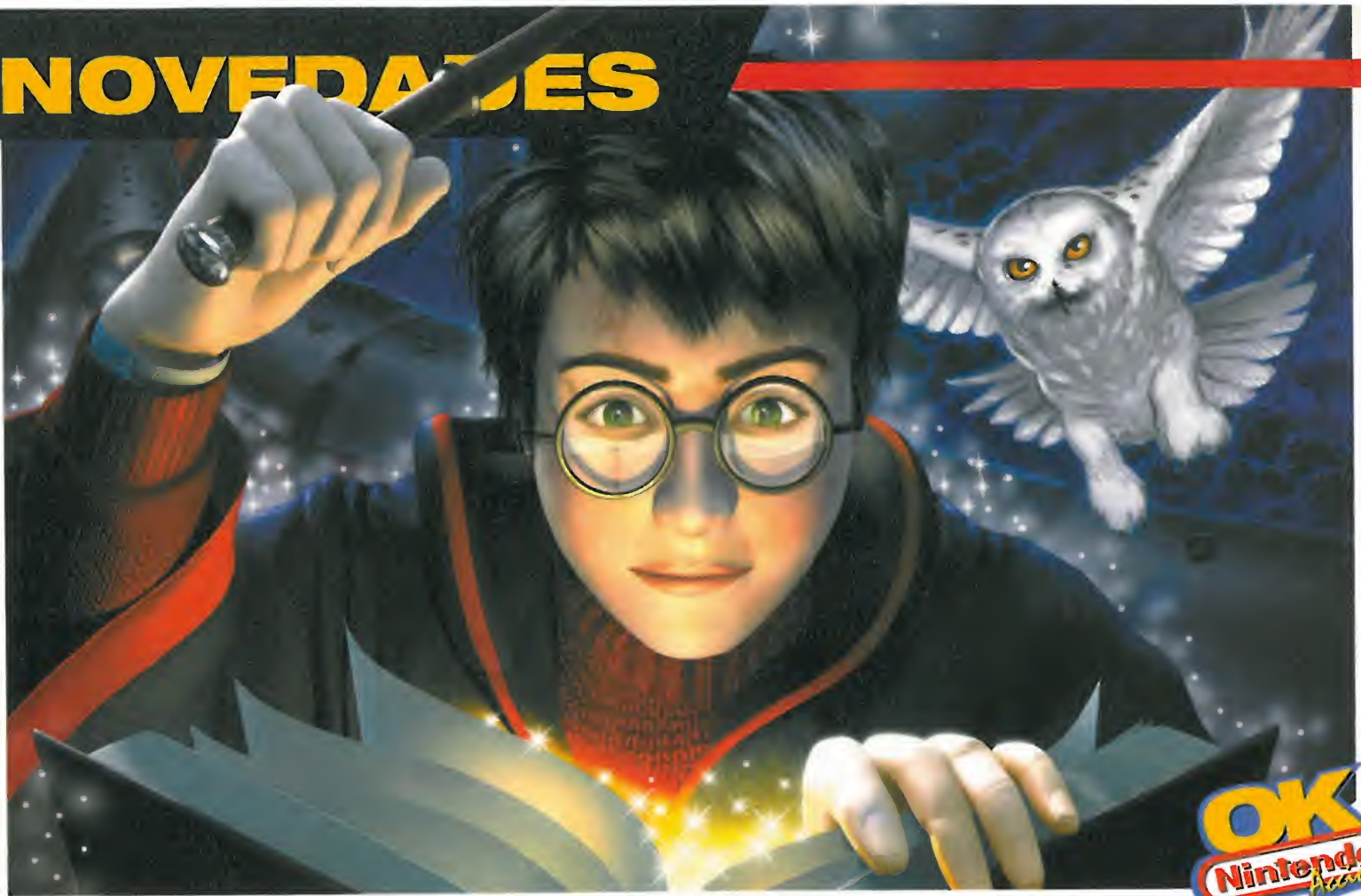
## EL RANKING

1. Mario Party 5
  2. Mario Party 4
  3. Disney's Party
- Como ya hemos dicho, supera a su antecesor, que también es una gran opción multijugador. Si sois fanáticos de estos juegos, probad también el de Disney, aunque se queda más corto.









## FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



3

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: WARTHOG
- Tipo de juego: ACCIÓN/ AVENT.
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Tarjeta de memoria: 9 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1
- Modos de juego: 1
- Escenarios: 13 FASES
- Datos: 101 CARTAS COLECCIONABLES
- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA A LA VENTA

*Harry siempre vuelve por Navidad*

# HARRY POTTER: LA PIEDRA FILOSOFAL

Su primer libro no llegó a GameCube, pero tras el éxito de 'La Cámara Secreta', todos pedíamos su estreno.

**D**espués de lo bien que quedó «La Cámara Secreta», a los de EA se les ha ocurrido la feliz idea de llevar a GameCube el primer libro (y la película) del mago más famoso: «Harry Potter y la Piedra Filosofal» sólo salió para GBA, pero esta versión nos va a hacer disfrutar tanto como con el libro, la película y por supuesto el juego.

### Los orígenes

Por si alguien no se ha leído todavía el libro (difícil) y no ha visto la película (imposible) tenéis que saber que está ambientado en el **primer año de Harry en la escuela de magia de Hogwarts**, y que vamos a ayudarlo a descubrir sus habilidades para la magia, a conocer un montón de

amigos (y enemigos), y a descubrir el misterio de la piedra filosofal. Todo ello **explorando y buscando cantidad de secretos** (que os harán mirar en todos los rincones y tras todas las puertas, con lo "pequeño" que es Hogwarts, encima...), luchando contra gnomos, trolls y fantasmas, asistiendo a las clases donde aprenderemos los hechizos, participando en minijuegos... Tanta variedad de acciones unido a la interesante trama principal aseguran diversión para mucho tiempo. Por si fuera poco, el juego seguirá la **mecánica de aventura 3D** (con plataformas, sigilo, Quidditch), que tan buenos resultados tuvo en la versión anterior; con el mismo sistema de control (con ítems y

hechizos que se asignan a los botones, estilo Zelda) y un apartado técnico mejor todavía, con unos gráficos aún más nítidos y acabados (se nota que los chicos de Warthog han utilizado material de Eurocom, los diseñadores de «La Cámara...»).

### Si todavía no eres fan...

Pero todo esto no serviría de nada si el juego no conservase el espíritu "Potter". **Durante la aventura os parecerá estar ante la peli**, tanto por la forma con que se han recreado a protagonistas y escenarios, como por que el juego se desarrolla exactamente como el film. Está claro, incluso si no os gusta Harry, cuando probéis éste, seguro que os convertís en su fan número 1. Ya lo veréis.





Aquí no hay fases ni mundos. El escenario es Hogwarts, una escuela que en realidad es un castillo gigantesco, reproducido con todo detalle, en el que os moveréis.



También hay toques de rol, como los cofres o chicos que nos venden ítems.



Todas las cosas que leisteis en el libro las haréis en el juego, hasta volar en escoba.

## APRENDE, GANDALF

Si de algo puede presumir Harry es de su talento para la magia. Todo lo que hagamos, hasta luchar, será a base de hechizos.



¿Te convencen las prestaciones de la varita? Pues a estrenarla...



...que le vamos a dar mucho uso, hasta de antorcha.



Aunque la lucha no es uno de los aspectos que más abundan en el juego, cuando toca tirar de varita se complican mucho las cosas, y es que con enemigos como éste...

**BRILLANTE** El juego impresiona nada más verlo. Hasta la última habitación de Hogwarts ha sido recreada con total fidelidad y con un nivel de detalle muy bien definido. Además, los efectos de luz y los personajes redondean un entorno gráfico flipante.



En Hogwarts la magia está en todas partes. Hasta los libros cobran vida. Éste parece tener una clave importante.



También hay (aunque pocos) jefes finales del tamaño y aspecto de éste. Hala, a buscar el mejor hechizo para el animalito.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

93

- ▲ Colonistas, detallados y nítidos. De lo mejor del juego.
- ▼ Los enemigos no están tan bien como los protas.

### SONIDO

91

- ▲ Las voces en castellano harán que te sumerjas de lleno en la película, esto... en el juego.
- ▼ La música no acaba de acompañar en momentos puntuales del juego.

### JUGABILIDAD

91

- ▲ La variedad es uno de sus puntos fuertes. ¡Hay tantos secretos por descubrir!
- ▼ Tendréis algunos problemas con el sistema de cámaras.

### DURACIÓN

90

- ▲ Os llevará tiempo acabarlo, salvo si ya sois expertos.
- ▼ Tan solo tiene el modo principal. Se queda cortito.

## TOTAL 91

- ▲ Sentirse el protagonista de "La Piedra Filosofal". El aspecto gráfico.
- ▼ Solo cuenta con un modo de juego, no hay extras ni multijugador.

## VALORACIÓN



## HARRY HA VUELTO

No salió en su momento, pero no podíamos quedarnos sin la primera parte en GC. Aunque resulta un poco raro jugar con la primera aventura después de la segunda, si no os importa el guión descubriréis un gran juego de aventuras que sabrá satisfacer a fans y no tan fans. Al fin y al cabo no podíamos quedarnos sin nuestra ración anual de Potter, éste por partida doble.

## EL RANKING

1. Zelda: The Wind Waker
2. Metroid Prime
3. Starfox Adventures

A pesar de ser un grán juego, por muy mágico que sea Harry no puede competir con las grandes aventuras de Cube del calibre de Zelda o Metroid. Aún así, muy recomendable.





## FICHA TÉCNICA



Compañía: **ELECTRONIC ARTS**  
 Desarrollador: **EA GAMES**  
 Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**  
 Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

Tarj. de memoria: **8 BLOQUES**  
 Conexión GB Advance: **NO**  
 Número de jugadores: **1-4**

Niveles: **10 ESCENARIOS**  
 Misiones: **5 CADA ESCENARIO**  
 Modos: **1 + MULTIJUGADOR**

Precio: **63,95 €**  
 A la venta: **YA DISPONIBLE**

*Cuéntale tus batallitas al abuelo*

# MEDAL OF HONOR RISING SUN

Si estás cansado de suspender Historia, coge el mando y sé tú el protagonista de la Segunda Guerra Mundial.

**D**espués del fenomenal sabor de boca que nos dejó «Medal of Honor: Frontline», y teniendo en cuenta la ya más que contrastada experiencia de EA con los shooters, seguro que el nuevo «Rising Sun» nos va a hacer disfrutar de lo lindo.

Para empezar, los desarrolladores se han comprometido con la Historia. El veterano capitán Dale Dye y el Congreso Medal of Honor han colaborado para conservar con todo detalle el espíritu de la Segunda Guerra Mundial. Lo agradeceréis en detalles como los uniformes, las armas, los vehículos, los tanques, la flota... y sobre todo cuando os metáis de lleno en **escenas ya míticas del conflicto** (y algunas del cine): el ataque de los japoneses

sobre Pearl Harbour, el puente sobre el río Kwai, la caída de Filipinas... Vamos, que se podría decir que estamos ante el **juego oficial de la Segunda Guerra Mundial**.

### ¡No me siento los dedos!

Pero claro, no solo de historia vive el juego. «MOH: Rising Sun» va a hacer que no dejes tranquilo el pad ni un segundo. Los **diez escenarios se dividen en unas 50 misiones**, y dispondremos de cerca de 20 armas para intentar cumplir todos los objetivos imaginables en una guerra: penetrar en las líneas enemigas, rescatar compañeros, cubrir a la flota americana de ataques aéreos, destruir las redes de comunicación del ejército rival... y todo ello frente a

unas tropas enemigas que os van a poner las cosas chungas ya en el primer nivel. El **control ha mejorado** desde la entrega anterior y el aspecto técnico casi parece sacado de las películas bélicas: bellas ciudades de mitad de siglo, enormes selvas, explosiones casi reales y una música que combina los momentos de acción con los más dramáticos.

Si hay que reprocharle algo (aparte de las voces en inglés) es que se ven más polígonos de la cuenta, pero el título es tan real que en realidad no importa mucho. ¿Habéis probado a completar las misiones **cooperando con un amigo? ¿Y la batalla para cuatro?** No lo dudes, ahora serás tú quien le cuente tus propias batallitas al abuelo. ¡Qué divertido!





Los enemigos son más listos de lo que parecen. Aquí cuatro de ellos nos ignoran para rodear a un compañero desarmado.



Las misiones se van haciendo más largas y difíciles. En la selva habrá que navegar, pegarse largas caminatas a pie, huir...

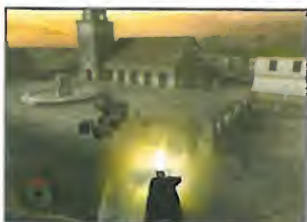
**MUY REAL** Sus gráficos realistas, la música, la cantidad de objetivos y su fiel recreación de la Historia, hacen de este juego un título irresistible.

## DE TURISMO POR EL GLOBO

Los escenarios lucen un nivel de realismo increíble. Selvas, mares, puentes, interiores de barcos, y sobre todo las ciudades, te dejan impresionado al ir avanzando.



Los paisajes destruidos también forman parte de la guerra.



Estas vistas, además de bonitas, son ideales para abrir caminos.



¿Qué mejor manera para comenzar que en plena batalla de Pearl Harbour? Las escenas son espectaculares, pero no os entretengáis mirando. ¡Hay que actuar, chicos!



Los enemigos utilizarán camuflaje para saltar de entre las ramas en plena noche.



El rifle de francotirador no hace mucho ruido. Ideal para no descubrirnos.



Siempre tenemos que estar alerta. Los enemigos siempre aparecen por sorpresa.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

92

- ▲ Excelentes escenarios y efectos totalmente realistas.
- ▼ Se ven más polígonos de lo que sería deseable. No hay cambios respecto al motor de juego de «Frontline».

### SONIDO

88

- ▲ Perfecta ambientación. ¡Estás en zona de guerra!
- ▼ Las voces en inglés. Nos quedamos a la mitad...

### JUGABILIDAD

91

- ▲ La acción te sumerge en plena invasión del Pacífico, con objetivos muy variados.
- ▼ Se tarda algo de tiempo en hacerse con el control.

### DURACIÓN

94

- ▲ 10 escenarios, 50 objetivos, multijugador... Muuuuuu largo.
- ▼ ¿Por qué no un modo cooperativo para cuatro?

**TOTAL 93**

- ▲ Escenarios. Ambientación. Duración y dificultad.
- ▼ Las voces en inglés. Alguna novedad en el motor gráfico (es idéntico a la entrega anterior).

## VALORACIÓN



### LA GUERRA TE LA CUENTA TU CUBE

No hace falta que seas un fan de las películas bélicas para que enseguida te pires por este nuevo «Medal of Honor». Sólo hace falta un pelin de interés por la Historia y que al menos hayas visto alguna peli así en plan «Pearl Harbour», y del resto se encargará su variado desarrollo, elevado realismo y excelente ambientación.

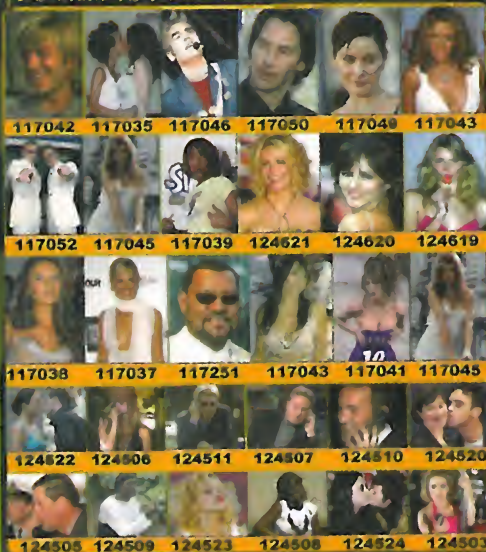
## EL RANKING

1. Star Wars: Rebel Strike
2. Time Splitters 2
3. Medal of Honor: Rising Sun

La fuerza acompaña a «Star Wars» y «Time Splitters» gana a «Medal» por su originalidad y nivel técnico. Pero si te va la cosa bélica, y te «pone» la Historia, te recomendamos «Rising Sun».



# TU FAMOSO FAVORITO EN TU MOVIL!



PELE 1970	MATTHIAS 1990	AMARANTO 1986	MICHEL PLATINI 1982	JOHAN CRUYFF 1974
125221	125220	125219	125222	125217
BOBBY CHARLTON 1966	DAVID BECKHAM 2002	GORDON BANKS 1966	ALDORE ZIDANE 1998	RONALDO 2002

LOGOTIPOS DE MOTOS DE CARRERAS
125231
125228
125225
125248
125246
125237
125245
125243
125235
125239
125240
125242
125244
125241
125230
125233
125232
125229
125227
125226
125252
125256
125258

# VIDEOJUEGOS envía + un espacio al MJ44 + cód. salvap... 7494



EFFECTOS SONOROS	envía + un espacio al TP75 + cód. salvap... 7494
77062 BUNDO	77005 DEMOS RAMBOS
77063 BUNDO	77006 DEMOS RAMBOS
77064 CABALLO	77007 DEMOS RAMBOS
77065 CAZANDO AL PAVO	77008 DEMOS RAMBOS
77066 CERRO	77009 DEMOS RAMBOS
77067 CHIMPANZÉ EXCITADO	77010 DEMOS RAMBOS
77068 EL FANTASMA	77011 DEMOS RAMBOS
77069 FOCAS	77012 DEMOS RAMBOS
77070 GALLINAS	77013 DEMOS RAMBOS
77071 GATO ENFADADO	77014 DEMOS RAMBOS
77072 GATO ENFADADO	77015 DEMOS RAMBOS
77073 GATO ENFADADO	77016 DEMOS RAMBOS
77074 GATO ENFADADO	77017 DEMOS RAMBOS
77075 GATO ENFADADO	77018 DEMOS RAMBOS
77076 GATO ENFADADO	77019 DEMOS RAMBOS
77077 GATO ENFADADO	77020 DEMOS RAMBOS

# movilstation



envía JJ32 ESPACIO Y CÓD DEL JUEGO AL 7494


# LOGOS envía + un espacio al TP32 + Y LA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA 7494



LOGOS	envía + un espacio al TP32 + Y LA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA 7494
21003	21012
21004	21013
21005	21014
21006	21015
21007	21016
21008	21017
21009	21018
21010	21019
21011	21020
21012	21021
21013	21022
21014	21023
21015	21024
21016	21025
21017	21026
21018	21027
21019	21028
21020	21029
21021	21030
21022	21031
21023	21032
21024	21033
21025	21034
21026	21035
21027	21036
21028	21037
21029	21038
21030	21039
21031	21040
21032	21041
21033	21042
21034	21043
21035	21044
21036	21045
21037	21046
21038	21047
21039	21048
21040	21049
21041	21050
21042	21051
21043	21052
21044	21053
21045	21054
21046	21055
21047	21056
21048	21057
21049	21058
21050	21059
21051	21060
21052	21061
21053	21062
21054	21063
21055	21064
21056	21065
21057	21066
21058	21067
21059	21068
21060	21069
21061	21070
21062	21071
21063	21072
21064	21073
21065	21074
21066	21075
21067	21076
21068	21077
21069	21078
21070	21079
21071	21080
21072	21081
21073	21082
21074	21083
21075	21084
21076	21085
21077	21086
21078	21087
21079	21088
21080	21089
21081	21090
21082	21091
21083	21092
21084	21093
21085	21094
21086	21095
21087	21096
21088	21097
21089	21098
21090	21099
21091	21100
21092	21101
21093	21102
21094	21103
21095	21104
21096	21105
21097	21106
21098	21107
21099	21108
21100	21109
21101	21110
21102	21111
21103	21112
21104	21113
21105	21114
21106	21115
21107	21116
21108	21117
21109	21118
21110	21119
21111	21120
21112	21121
21113	21122
21114	21123
21115	21124
21116	21125
21117	21126
21118	21127
21119	21128
21120	21129
21121	21130
21122	21131
21123	21132
21124	21133
21125	21134
21126	21135
21127	21136
21128	21137
21129	21138
21130	21139
21131	21140
21132	21141
21133	21142
21134	21143
21135	21144
21136	21145
21137	21146
21138	21147
21139	21148
21140	21149
21141	21150
21142	21151
21143	21152
21144	21153
21145	21154
21146	21155
21147	21156
21148	21157
21149	21158
21150	21159
21151	21160
21152	21161
21153	21162
21154	21163
21155	21164
21156	21165
21157	21166
21158	21167
21159	21168
21160	21169
21161	21170
21162	21171
21163	21172
21164	21173
21165	21174
21166	21175
21167	21176
21168	21177
21169	21178
21170	21179
21171	21180
21172	21181
21173	21182
21174	21183
21175	21184
21176	21185
21177	21186
21178	21187
21179	21188
21180	21189
21181	21190
21182	21191
21183	21192
21184	21193
21185	21194
21186	21195
21187	21196
21188	21197
21189	21198
21190	21199
21191	21200
21192	21201
21193	21202
21194	21203
21195	21204
21196	21205
21197	21206
21198	21207
21199	21208
21200	21209
21201	21210
21202	21211
21203	21212
21204	21213
21205	21214
21206	21215
21207	21216
21208	21217
21209	21218
21210	21219
21211	21220
21212	21221
21213	21222
21214	21223
21215	21224
21216	21225
21217	21226
21218	21227
21219	21228
21220	21229
21221	21230
21222	21231
21223	21232
21224	21233
21225	21234
21226	21235
21227	21236
21228	21237
21229	21238
21230	21239
21231	21240
21232	21241
21233	21242
21234	21243
21235	21244
21236	21245
21237	21246
21238	21247
21239	21248
21240	21249
21241	21250
21242	21251
21243	21252
21244	21253
21245	21254
21246	21255
21247	21256
21248	21257
21249	21258
21250	21259
21251	21260
21252	21261
21253	21262
21254	21263
21255	21264
21256	21265
21257	21266
21258	21267
21259	21268
21260	21269
21261	21270
21262	21271
21263	21272
21264	21273
21265	21274
21266	21275
21267	21276
21268	21277
21269	21278
21270	21279
21271	21280
21272	21281
21273	21282
21274	21283
21275	21284
21276	21285
21277	21286
21278	21287
21279	21288
21280	21289
21281	21290
21282	21291
21283	21292
21284	21293
21285	21294
21286	21295
21287	21296
21288	21297
21289	21298
21290	21299
21291	21300
21292	21301
21293	21302
21294	21303
21295	21304
21296	21305
21297	21306
21298	21307
21299	21308
21300	21309
21301	21310
21302	21311
21303	21312
21304	21313
21305	21314
21306	21315
21307	21316
21308	21317
21309	21318
21310	21319
21311	21320
21312	21321
21313	21322
21314	21323
21315	21324
21316	21325
21317	21326
21318	21327
21319	21328
21320	21329
21321	21330
21322	21331
21323	21332
21324	21333
21325	21334
21326	21335
21327	21336
21328	21337
21329	21338
21330	21339
21331	21340
21332	21341
21333	21342
21334	21343
21335	21344
21336	21345
21337	21346
21338	21347
21339	21348
21340	21349
21341	21350
21342	21351
21343	21352
21344	21353
21345	21354
21346	21355
21347	21356
21348	21357
21349	21358
21350	21359
21351	21360
21352	21361
21353	21362
21354	21363
21355	21364
21356	21365
21357	21366
21358	21367
21359	21368
21360	21369
21361	21370
21362	21371
21363	21372
21364	21373
21365	21374
21366	21375
21367	2137




**Nintendo**  
http://pokemon.nintendo.es



# 101 NUMEL  
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Tierra
Rubi	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



# 102 CAMERUPT  
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Tierra
Rubi	Habilidad 1 Escudo Magma
Zafiro	Habilidad 2 —



# 103 SLUGMA  
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Rubi	Habilidad 1 Cuerpo Llama
Zafiro	Habilidad 2 Escudo Magma



# 104 MAGCARGO  
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Roca
Rubi	Habilidad 1 Cuerpo Llama
Zafiro	Habilidad 2 Escudo Magma



# 105 TORKOAL  
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Rubi	Habilidad 1 Humo Blanco
Zafiro	Habilidad 2 —



# 111 GRUMPIG  
¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 Ritmo Propio




# 112 SANDSHREW  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubi	Habilidad 1 Velo Arena
Zafiro	Habilidad 2 —



# 113 SANDSLASH  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubi	Habilidad 1 Velo Arena
Zafiro	Habilidad 2 —



# 114 SPINDA  
¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Ritmo Propio
Zafiro	Habilidad 2 —



# 115 SKARMORY  
¡Lo tengo!

Tipo	Aceero/Volador
Rubi	Habilidad 1 Vista Lince
Zafiro	Habilidad 2 Robustez



# 116 TRAPINCH  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Rubi	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Trampa Arena



# 117 VIBRAVA  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Dragón
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 118 FIERABRAKE  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Dragón
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 126 SOLROCK  
¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 127 BARBOACH  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Rubi	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



# 128 WHISCASH  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Rubi	Habilidad 1 Despiste
Zafiro	Habilidad 2 —



# 129 CORPHISH  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Caparazón



# 130 CRAWDAUNT  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Siniestro
Rubi	Habilidad 1 Corte Fuerte
Zafiro	Habilidad 2 Caparazón




# 131 BALTOY  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 132 CLAYDOLL  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 133 LIPSTICK  
¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Levitación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 141 MILOTIC  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Escama Espora
Zafiro	Habilidad 2 —



# 142 CASTFORM  
¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Predicción
Zafiro	Habilidad 2 —



# 143 STARYU  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Iluminación
Zafiro	Habilidad 2 Cura Natural



# 144 STARMIE  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Iluminación
Zafiro	Habilidad 2 Cura Natural



# 145 KECLEON  
¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Cambio Color
Zafiro	Habilidad 2 —



# 146 SHUPPET  
¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Rubi	Habilidad 1 Insomnio
Zafiro	Habilidad 2 —



# 147 BANETTE  
¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Rubi	Habilidad 1 Insomnio
Zafiro	Habilidad 2 —



# 148 LUNATONE  
¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Rubi	Habilidad 1 Insomnio
Zafiro	Habilidad 2 —



# 156 PIKACHU  
¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 —



# 157 RAICHU  
¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 —



# 158 PSYDUCK  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Humedad
Zafiro	Habilidad 2 Aclimatación



# 159 GOLDUCK  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Humedad
Zafiro	Habilidad 2 Aclimatación



# 160 WYNAUT  
¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Sombratrampa
Zafiro	Habilidad 2 —



# 161 WOBBUFFET  
¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Sombratrampa
Zafiro	Habilidad 2 —



# 162 NATU  
¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Volador
Rubi	Habilidad 1 Sincronía
Zafiro	Habilidad 2 Madrugar



# 163 POLIWHIRL  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Sincronía
Zafiro	Habilidad 2 —



# 171 SNORUNT  
¡Lo tengo!

Tipo	Hielo
Rubi	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2 —



# 172 GLALIE  
¡Lo tengo!

Tipo	Hielo
Rubi	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2 —



# 173 SPEAL  
¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubi	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



# 174 SEALEO  
¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubi	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



# 175 WALREIN  
¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Agua
Rubi	Habilidad 1 Sebo
Zafiro	Habilidad 2 —



# 176 CLAMPERL  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Caparazón
Zafiro	Habilidad 2 —



# 177 HUNTAIL  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 —



# 178 POLIWHIRL  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Sincronía
Zafiro	Habilidad 2 —



# 186 KINGDRA  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Dragón
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 —



# 187 BAGON  
¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Rubi	Habilidad 1 Cabeza Roca
Zafiro	Habilidad 2 —



# 188 SHELAGON  
¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Rubi	Habilidad 1 Cabeza Roca
Zafiro	Habilidad 2 —



# 189 SALAMENCE  
¡Lo tengo!

Tipo	Dragón/Volador
Rubi	Habilidad 1 Intimidación
Zafiro	Habilidad 2 —



# 190 BELDUM  
¡Lo tengo!

Tipo	Aceero/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —



# 191 METANG  
¡Lo tengo!

Tipo	Aceero/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —



# 192 METAGROSS  
¡Lo tengo!

Tipo	Aceero/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Cuerpo Puro
Zafiro	Habilidad 2 —



# 193 POLIWHIRL  
¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Sincronía
Zafiro	Habilidad 2 —





# 01 TREECKO	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Espesura
Zafiro	Habilidad 2



# 02 GROVYLE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Espesura
Zafiro	Habilidad 2



# 03 SCEPTILE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Espesura
Zafiro	Habilidad 2



# 04 TORCHIC	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Fuego
Rubi	Habilidad 1 Mar Llamas
Zafiro	Habilidad 2



# 05 COMBUSKEN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Fuego/Lucha
Rubi	Habilidad 1 Mar Llamas
Zafiro	Habilidad 2



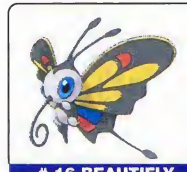
# 06 BLAZIKEN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Fuego/Lucha
Rubi	Habilidad 1 Mar Llamas
Zafiro	Habilidad 2



# 07 MUDKIP	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Torrente
Zafiro	Habilidad 2



# 08 MACHOP	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



# 16 BEAUTIFLY	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho/Volador
Rubi	Habilidad 1 Enjambre
Zafiro	Habilidad 2



# 17 CASCOON	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho
Rubi	Habilidad 1 Mudar
Zafiro	Habilidad 2



# 18 DUSTOX	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho/Veneno
Rubi	Habilidad 1 Polvo Escudo
Zafiro	Habilidad 2



# 19 LOTAD	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua/Planta
Rubi	Habilidad 1 Cura Lluvia
Zafiro	Habilidad 2 Nado Rápido



# 20 LOMBRE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua/Planta
Rubi	Habilidad 1 Cura Lluvia
Zafiro	Habilidad 2 Nado Rápido



# 21 LUDICOL	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua/Planta
Rubi	Habilidad 1 Cura Lluvia
Zafiro	Habilidad 2 Nado Rápido



# 22 SEEDOT	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Madrugar
Zafiro	Habilidad 2 Clorofila



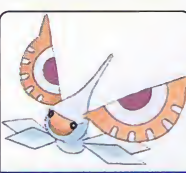
# 23 NINCADA	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



# 31 GARDEVOIR	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Rastro
Zafiro	Habilidad 2 Sincronía



# 32 SURSKIT	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho/Agua
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2



# 33 MASQUERAIN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Bicho/Volador
Rubi	Habilidad 1 Intimidación
Zafiro	Habilidad 2



# 34 SHROOMISH	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Efecto Espora
Zafiro	Habilidad 2



# 35 BRELOOM	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta/Lucha
Rubi	Habilidad 1 Efecto Espora
Zafiro	Habilidad 2



# 36 SLAKOTH	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Ausente
Zafiro	Habilidad 2



# 37 VIGOROTH	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Espíritu Vital
Zafiro	Habilidad 2



# 38 SABLEYE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Oscuridad
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



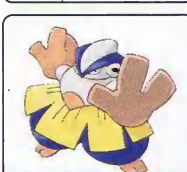
# 46 LOUDRED	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Insonorizar
Zafiro	Habilidad 2



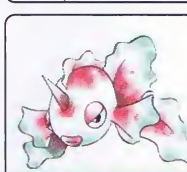
# 47 EXPOUD	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Insonorizar
Zafiro	Habilidad 2



# 48 MAKUHITA	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha
Rubi	Habilidad 1 Agallas
Zafiro	Habilidad 2 Sebo



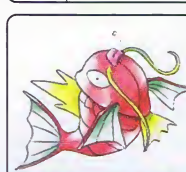
# 49 HARIYAMA	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha
Rubi	Habilidad 1 Agallas
Zafiro	Habilidad 2 Sebo



# 50 GOLDEEN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 Velo Agua



# 51 SEAKING	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2 Velo Agua



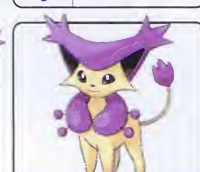
# 52 MAGIKARP	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1 Nado Rápido
Zafiro	Habilidad 2



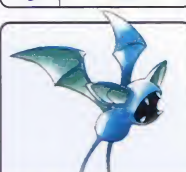
# 53 GYARADOS	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



# 61 SKITTY	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Gran Encanto
Zafiro	Habilidad 2



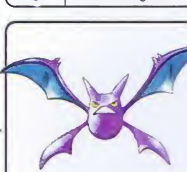
# 62 DELCATTY	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal
Rubi	Habilidad 1 Gran Encanto
Zafiro	Habilidad 2



# 63 ZUBAT	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Veneno/Volador
Rubi	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2



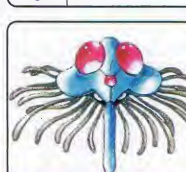
# 64 GOLBAT	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Veneno/Volador
Rubi	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2



# 65 CROBAT	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Veneno/Volador
Rubi	Habilidad 1 Foco Interno
Zafiro	Habilidad 2



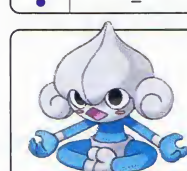
# 66 TENTACOL	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua/Veneno
Rubi	Habilidad 1 Lodo Líquido
Zafiro	Habilidad 2 Cuerpo Puro



# 67 TENTACRUEL	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Agua/Veneno
Rubi	Habilidad 1 Lodo Líquido
Zafiro	Habilidad 2 Cuerpo Puro



# 68 SABLEYE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Oscuridad
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



# 76 MEDITITE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Energía Pura
Zafiro	Habilidad 2



# 77 MEDICHAM	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha/Psíquico
Rubi	Habilidad 1 Energía Pura
Zafiro	Habilidad 2



# 78 ELECTRIKE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 Pararrayos



# 79 MANECTRIC	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Electricidad Estática
Zafiro	Habilidad 2 Pararrayos



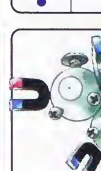
# 80 PLUSLE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Más
Zafiro	Habilidad 2



# 81 MINUN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Eléctrico
Rubi	Habilidad 1 Menos
Zafiro	Habilidad 2



# 82 MAGNEITE	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Eléctrico/Acero
Rubi	Habilidad 1 Imán
Zafiro	Habilidad 2 Robustez



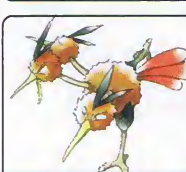
# 83 MACHOP	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Lucha
Rubi	Habilidad 1
Zafiro	Habilidad 2



# 91 BELLOSSOM	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta
Rubi	Habilidad 1 Clorofila
Zafiro	Habilidad 2



# 92 DODUO	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal/Volador
Rubi	Habilidad 1 Madrugar
Zafiro	Habilidad 2 Fuga



# 93 DODRIO	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Normal/Volador
Rubi	Habilidad 1 Madrugar
Zafiro	Habilidad 2 Fuga



# 94 ROSELIA	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Planta/Veneno
Rubi	Habilidad 1 Cura Natural
Zafiro	Habilidad 2 Punto Tóxico




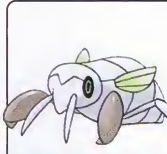
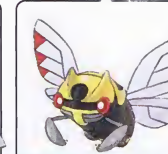
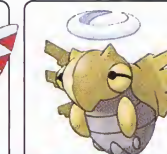









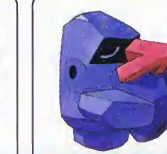
# 95 GULPIN	¡Lo tengo!
MARCA	ADULT
Tipo	Veneno
Rubi	Habilidad 1 Viscosidad
Zafiro	Habilidad 2 Lodo Líquido



						
<b># 09 SWAMPERT</b> ¡Lo tengo!	<b># 10 POOCHYENA</b> ¡Lo tengo!	<b># 11 MIGHTYENA</b> ¡Lo tengo!	<b># 12 ZIGZAGOON</b> ¡Lo tengo!	<b># 13 LINOONE</b> ¡Lo tengo!	<b># 14 WURMPLE</b> ¡Lo tengo!	<b># 15 SILCOON</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Agua/Tierra	<b>Tipo</b> Siniestro	<b>Tipo</b> Siniestro	<b>Tipo</b> Normal	<b>Tipo</b> Normal	<b>Tipo</b> Bicho	<b>Tipo</b> Bicho
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Torrente	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Fuga	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Intimidación	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Recogida	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Recogida	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Polvo Escudo	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Mudar
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —

						
<b># 24 SHIFTRY</b> ¡Lo tengo!	<b># 25 TAILLOW</b> ¡Lo tengo!	<b># 26 SWELLOW</b> ¡Lo tengo!	<b># 27 WINGULL</b> ¡Lo tengo!	<b># 28 PELIPPER</b> ¡Lo tengo!	<b># 29 RALTS</b> ¡Lo tengo!	<b># 30 KIRLIA</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Planta/Siniestro	<b>Tipo</b> Normal/Volador	<b>Tipo</b> Normal/Volador	<b>Tipo</b> Agua/Volador	<b>Tipo</b> Agua/Volador	<b>Tipo</b> Psíquico	<b>Tipo</b> Psíquico
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Madrugar	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Agallas	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Agallas	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Vista Lince	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Vista Lince	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Rastro	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Rastro
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Clorofila	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Sincronía	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Sincronía

						
<b># 39 ABRA</b> ¡Lo tengo!	<b># 40 KADABRA</b> ¡Lo tengo!	<b># 41 ALAKAZAM</b> ¡Lo tengo!	<b># 42 NINCADA</b> ¡Lo tengo!	<b># 43 NINJASK</b> ¡Lo tengo!	<b># 44 SHEDINJA</b> ¡Lo tengo!	<b># 45 WHISMUR</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Psíquico	<b>Tipo</b> Psíquico	<b>Tipo</b> Psíquico	<b>Tipo</b> Bicho/Tierra	<b>Tipo</b> Bicho/Volador	<b>Tipo</b> Bicho/Fantasma	<b>Tipo</b> Normal
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Sincronía	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Sincronía	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Sincronía	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Ojo Compuesto	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Impulso	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Superguara	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Insonorizar
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Foco Interno	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Foco Interno	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Foco Interno	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —





						
<b># 54 AZURILL</b> ¡Lo tengo!	<b># 55 MARILL</b> ¡Lo tengo!	<b># 56 AZUMARILL</b> ¡Lo tengo!	<b># 57 GEODUDE</b> ¡Lo tengo!	<b># 58 GRAVELER</b> ¡Lo tengo!	<b># 59 GOLEM</b> ¡Lo tengo!	<b># 60 NOSEPASS</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Normal	<b>Tipo</b> Agua	<b>Tipo</b> Agua	<b>Tipo</b> Roca/Tierra	<b>Tipo</b> Roca/Tierra	<b>Tipo</b> Roca/Tierra	<b>Tipo</b> Roca
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Potencia	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Potencia	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Potencia	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Cabeza Roca	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Cabeza Roca	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Cabeza Roca	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Imán
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Sebo	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Sebo	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Sebo	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Robustez	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Robustez	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Robustez	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Robustez

						
<b># 69 MAWILE</b> ¡Lo tengo!	<b># 70 ARON</b> ¡Lo tengo!	<b># 71 LAIRON</b> ¡Lo tengo!	<b># 72 AGGRON</b> ¡Lo tengo!	<b># 73 MACHOP</b> ¡Lo tengo!	<b># 74 MACHOKE</b> ¡Lo tengo!	<b># 75 MACHOP</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Acero	<b>Tipo</b> Acero/Roca	<b>Tipo</b> Acero/Roca	<b>Tipo</b> Acero/Roca	<b>Tipo</b> Lucha	<b>Tipo</b> Lucha	<b>Tipo</b> Lucha
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Corte Fuerte	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Robustez	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Robustez	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Robustez	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Agallas	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Agallas	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Agallas
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Intimidación	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Cabeza Roca	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Cabeza Roca	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Cabeza Roca	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —

						
<b># 84 VOLTORB</b> ¡Lo tengo!	<b># 85 ELECTRODE</b> ¡Lo tengo!	<b># 86 VOLBEAT</b> ¡Lo tengo!	<b># 87 ILLUMISE</b> ¡Lo tengo!	<b># 88 ODDISH</b> ¡Lo tengo!	<b># 89 GLOOM</b> ¡Lo tengo!	<b># 90 VILEPLUME</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Eléctrico	<b>Tipo</b> Eléctrico	<b>Tipo</b> Bicho	<b>Tipo</b> Bicho	<b>Tipo</b> Planta/Veneno	<b>Tipo</b> Planta/Veneno	<b>Tipo</b> Planta/Veneno
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Insonorizar	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Insonorizar	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Iluminación	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Despierte	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Clorofila	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Clorofila	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Clorofila
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Electricidad Estática	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Electricidad Estática	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Enjambre	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —

				
<b># 96 SWALOT</b> ¡Lo tengo!	<b># 97 CARVANHA</b> ¡Lo tengo!	<b># 98 SHARPEDO</b> ¡Lo tengo!	<b># 99 WAILMER</b> ¡Lo tengo!	<b># 100 WAILORD</b> ¡Lo tengo!
<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>	<b>MARCA</b> <input type="checkbox"/> <b>ADULT</b> <input type="checkbox"/>
<b>Tipo</b> Veneno	<b>Tipo</b> Agua/Siniestro	<b>Tipo</b> Agua/Siniestro	<b>Tipo</b> Agua	<b>Tipo</b> Agua
<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Viscosidad	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Piel Tosca	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Piel Tosca	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Despierte	<b>Rubi</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 1</b> Despierte
<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Lodo Líquido	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> —	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Velo Agua	<b>Zafiro</b> <input type="checkbox"/> <b>Habilidad 2</b> Velo Agua



 <div><b>LYCON</b> o tengo!</div>	 <div># 119 CACNEA ¡Lo tengo!</div>	 <div># 120 CACTURNE ¡Lo tengo!</div>	 <div># 121 SWABLU ¡Lo tengo!</div>	 <div># 122 ALTARIA ¡Lo tengo!</div>	 <div># 123 ZANGOOSE ¡Lo tengo!</div>	 <div># 124 SEVIPER ¡Lo tengo!</div>	 <div># 125 LUNATONE ¡Lo tengo!</div>
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>
 <div># 134 CRADILY ¡Lo tengo!</div>	 <div># 135 ANORITH ¡Lo tengo!</div>	 <div># 136 ARMALDO ¡Lo tengo!</div>	 <div># 137 IGGLYBUFF ¡Lo tengo!</div>	 <div># 138 JIGGLYPUFF ¡Lo tengo!</div>	 <div># 139 WIGGLYTUFF ¡Lo tengo!</div>	 <div># 140 FEEBASS ¡Lo tengo!</div>	
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	
 <div># 149 DUSCLOPS ¡Lo tengo!</div>	 <div># 150 TROPIUS ¡Lo tengo!</div>	 <div># 151 CHIMECHO ¡Lo tengo!</div>	 <div># 152 ABSOL ¡Lo tengo!</div>	 <div># 153 VULPIX ¡Lo tengo!</div>	 <div># 154 NINETALES ¡Lo tengo!</div>	 <div># 155 PICHU ¡Lo tengo!</div>	
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	
 <div># 164 GIRAFARIG ¡Lo tengo!</div>	 <div># 165 PHANPY ¡Lo tengo!</div>	 <div># 166 DONPHAN ¡Lo tengo!</div>	 <div># 167 PINSIR ¡Lo tengo!</div>	 <div># 168 HERACROSS ¡Lo tengo!</div>	 <div># 169 RHYHORN ¡Lo tengo!</div>	 <div># 170 RHYDON ¡Lo tengo!</div>	
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	
 <div># 179 RELICANTH ¡Lo tengo!</div>	 <div># 180 CORSOLA ¡Lo tengo!</div>	 <div># 181 CHINCHOU ¡Lo tengo!</div>	 <div># 182 LANTURN ¡Lo tengo!</div>	 <div># 183 LUVDISC ¡Lo tengo!</div>	 <div># 184 HORSEA ¡Lo tengo!</div>	 <div># 185 SEADRA ¡Lo tengo!</div>	
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	
 <div># 194 REGIROCK ¡Lo tengo!</div>	 <div># 195 REGISTEEL ¡Lo tengo!</div>	 <div># 196 LATIAS ¡Lo tengo!</div>	 <div># 197 LATIOS ¡Lo tengo!</div>	 <div># 198 KYOGRE ¡Lo tengo!</div>	 <div># 199 GROUDON ¡Lo tengo!</div>	 <div># 200 RAYQUAZA ¡Lo tengo!</div>	
<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	<div>Tipo</div> <div>Rubi</div> <div>Habilidad 1</div> <div>Habilidad 2</div>	



7494



¡La "kart-locura" invade GameCube!

# CRASH NITRO KART



¡Venga Crash, monta de un salto y pisa a fondo! Si no corres, la Tierra entera será destruida. ¡Eh, sin pegarse con Mario!

## CARRERAS MUY RENIDAS

### EN LA PISTA NO HAY AMIGOS.

Da igual que seas del amigo o enemigo que a la menor ocasión cualquiera te puede tirar un misil que te deje en la cola. Así que, vigila bien tus espaldas, que hay mucho traidor disfrazado de amiguete. ¡Siempre alerta!



El tamaño de Tiny Tiger y su ítem no presagian nada bueno...



Claro que, para evitar que te sigan de cerca, nada como un turbo.



¿Os habéis fijado en esos colores y esos gráficos? Sin duda de lo mejor del juego. Al igual que esas preciosas cajas de ítems, esperando que les demos un buen uso.



Hay de todo: misiles, turbos, bombas, y hasta manzanas para ganar velocidad.



Hay de todo: misiles, turbos, bombas, y hasta manzanas para ganar velocidad.

El malvado emperador Velo ha secuestrado a nuestro colega Crash y le ha obligado a tomar parte en las alocadas carreras de karts que ha montado en su coliseo. Como ya tenemos mano gracias a «Mario Kart», le hemos dicho que sí, que vamos a ayudarle... a Crash, sí.

### ¿Aún no tienes kart?

Por su argumento, el modo aventura promete diversión de la buena. Al principio disponemos de 8 pilotos (hay además 8 ocultos): Crash,

Coco, Crunch, Dr. NeoCortex... y solo podemos acceder a una prueba; pero, venciendo carreras y enemigos a base de todo tipo de ítems, empezaremos a recibir llaves, trofeos y monedas con los que desbloquear nuevos circuitos y desafíos hasta llegar a las mismas narices del emperador. Claro, que si te importa un pimiento lo que le pase a la tierra, también puedes correr un Grand Prix normal y corriente, una simple carrera o una contrarreloj. A todo esto la sensación de velocidad

no es que sea mareante, pero sí muy alta para un juego de karts. Y gráficamente tampoco desentona, pues es muy nítido y colorista. Lo único que podemos achacarle es que resulta algo corto y facilón. Aunque tiene bastantes extras que lo hacen interesante, como un editor de circuitos (más los 17 que ya vienen), un buen multijugador (con carreras y batalla para dos jugadores) y conexión GBA. Si te ha picado el gusanillo "kartiano", este juego no te va a decepcionar. En absoluto.

## FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Desarrollo: VICARIOUS VISIONS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2

- Memoria: 52 BLOQUES
- Modos de juego: 6
- Datos: 8 PERSONAJES + 8 OCULTOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANALISIS

### GRÁFICOS

Escenarios coloristas y detallados. Personajes correctos.

### SONIDO

Las voces y efectos, graciosos, pero las melodías son aburridas.

### JUGABILIDAD

Modo aventura, Grand Prix, carrera, circuitos llenos de ítems.

### DURACIÓN

Se empieza a ganar pronto, pero tiene editor y conexión GBA.

**TOTAL 89**

▲ La diversión de competir en karts lanzando ítems.

▼ La duración. Cuando lo acabes, ya no es lo mismo.

## VALORACIÓN

Un buen juego de karts, divertido, aunque algo corto, y con un gran modo aventura. Puedes darle simultáneamente con «Mario Kart». ¡No te hartarás nunca!

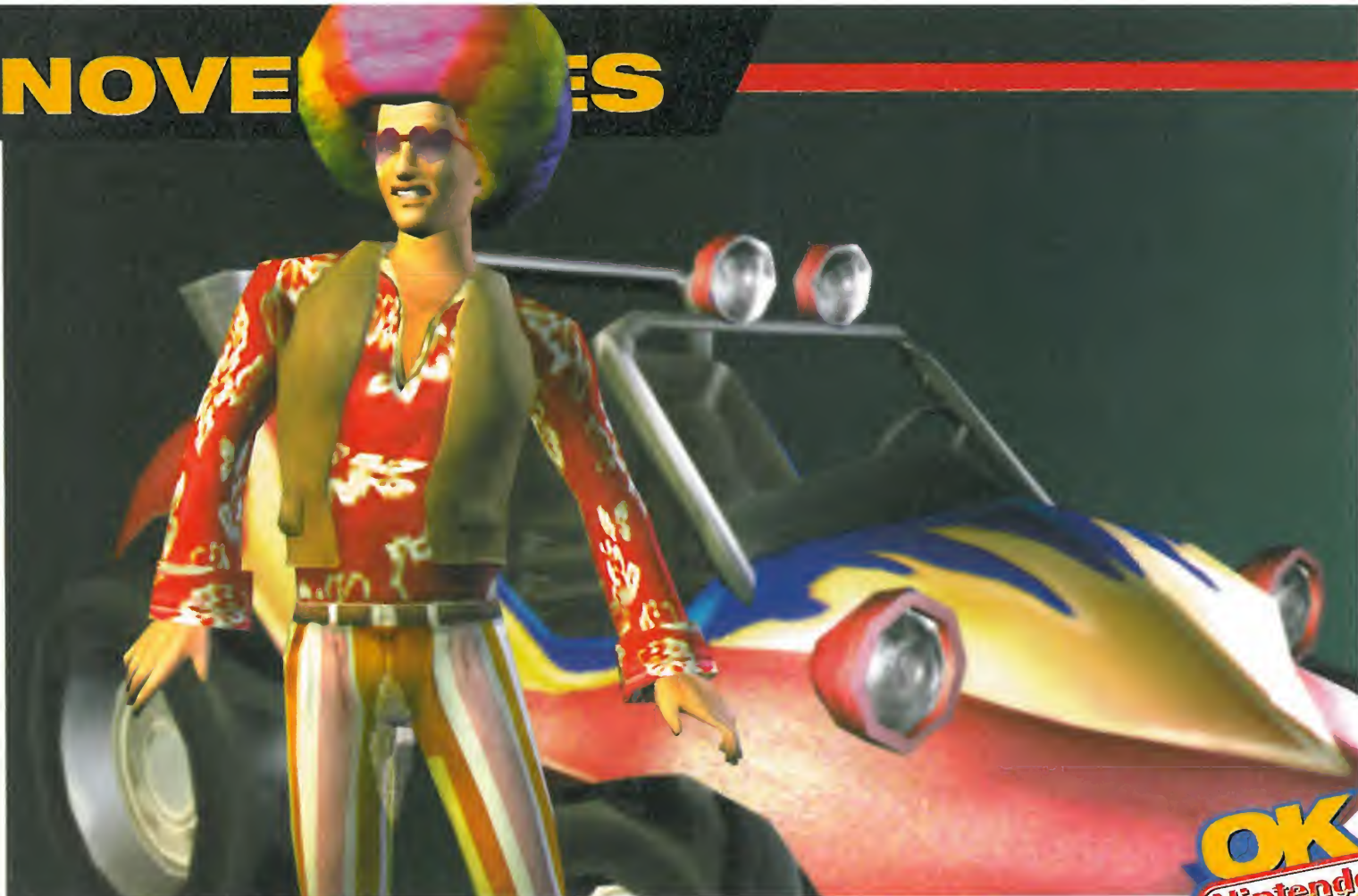


# TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO



## La revista de los jóvenes artistas





## FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



7

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: MAXIS
- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarj. de memoria: 161 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-2

- Fases: 12 LOCALIZACIONES
- Modos de juego: 2
- Datos: 40 PERSONAJES

- Precio: 62'95 €
- A la venta: 19 DE DICIEMBRE

*Los Sims se van de parranda*

# LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Ya estaba bien de ver la tele y leer libros, ahora los Sims se van a divertir de verdad. ¡Ya veréis qué guateques!

**V**uelven a invadirnos. De nuevo pasaremos días, tardes y noches viviendo la vida de personajillos que van, vienen, comen, duermen, hablan, trabajan, vaguean, juegan, leen, o ven la tele. Exacto, igual que tú o que yo, pero con la diferencia de que sus vidas las podemos controlar prácticamente al detalle, porque son Sims, la forma de vida más desarrollada del mundo del videojuego.

En su segunda incursión en GameCube, el sistema de juego continúa igual: las acciones las realizaremos con un sencillo sistema que se compone de un cursor que podemos mover por cualquier parte para seleccionar cada cosa. Por ejemplo, podemos ir a la tele y

encenderla, apagarla, cambiar de canal o simplemente verla. De la misma forma planificaremos la jornada completa de nuestro Sim dependiendo de lo que necesite en cada momento.

### Y dijo... hágase el SIM

Lo primero que debemos hacer es crear nuestro chaval/a: elegimos un signo del zodiaco (para definir la personalidad de nuestro Sim), lo vestimos, lo ponemos a nuestro gusto y ¡hala, a vivir! Claro que también podemos elegir cómo vivir. En el modo más clásico crearemos una familia completa, controlaremos gastos e ingresos y solucionaremos los problemas que vayan surgiendo entre ellos. Pero el modo estrella es

"Tomar la Calle", donde jugaremos en el papel de un joven que busca independizarse, ganar su dinero, labrarse una carrera, salir por ahí, y encontrar pareja. En cualquiera de los modos encontraréis las novedades de esta versión: sus localizaciones fuera de la casa, y la posibilidad de ir ascendiendo en la carrera que elijáis.

Lo cierto es que es realmente divertido observar la cantidad de acciones e interacciones que los sims pueden llevar a cabo, pero el problema de estos entes virtuales sigue siendo que el juego se hace rutinario en el momento en que hayamos visto la mayoría de las cosas y queramos avanzar. Aun así, de la mejor estrategia para tu GC.





La familia se sienta a ver la tele y empiezan las conversaciones: que si el tiempo, que si viajar, que a mi lo que me gustan son... ¿los enchufes? Cualquier cosa les interesa.



El autobús llega puntualmente a las 8:00 para llevarnos al "curro". ¡Dinero, dinero!



La cámara se moverá a nuestro auto. Muy útil para tenerlos bien vigilados.

## DEJA QUE MIRE MI AGENDA

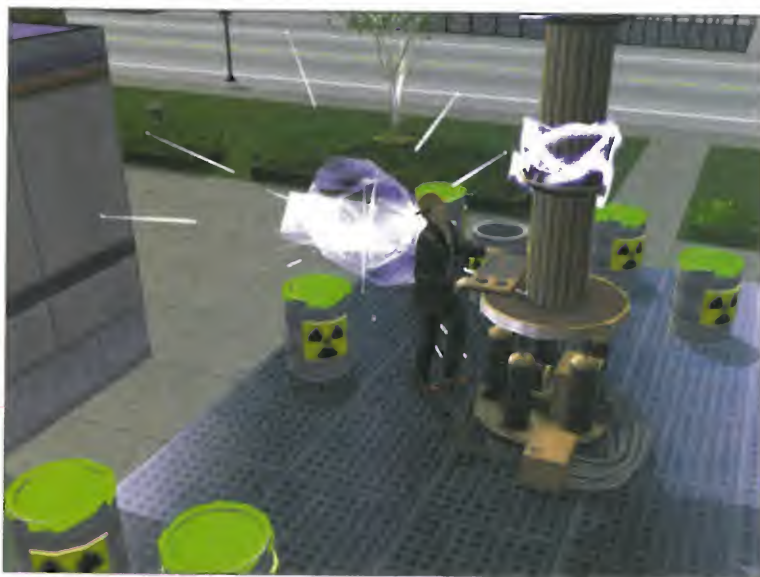
La manera de avanzar en el modo "Tomar la Calle" es cumpliendo los diferentes objetivos que nos marcan. La cosa va tal que así...



Primero se nos marca un objetivo (con mejores o peores maneras...)



Y nosotros salimos a por el periódico... ¡hombre, mi moto!



Una de las carreras que podemos emprender es la de científico loco. Si vamos ascendiendo en nuestro empleo, podremos visitar nuestro lugar de trabajo a menudo.

**VARIEDAD** La cantidad de acciones que pueden llevar a cabo los Sims es sorprendente y se amplía con cada nuevo ítem. En esta segunda entrega lo verdaderamente novedoso es la posibilidad de desarrollar nuestra vida fuera de la casa.



Hablar nos hará tener mejores relaciones sociales, y de ahí a otra cosa, pues eso, que todo es empezar, ya veis.



Un buen desayuno nos ayudará a empezar bien el día. Como podéis ver, algunos Sims tardan más que otros en levantarse.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

87

- ▲ La cantidad de objetos y muebles. Las animaciones de los Sims al hacer sus cosas.
- ▼ Hay detalles que se echan en falta. Se podrían trabajar más.

### SONIDO

85

- ▲ Multitud de sonidos y voces hablando en "Sim". Las músicas de la radio son un auténtico despropósito.
- ▼ A menudo hay cierto vacío sonoro que es incómodo.

### JUGABILIDAD

91

- ▲ El sistema de control es simple y claro. Multitud de acciones que realizar.
- ▼ Pero, si quieres avanzar termina siendo rutinario.

### DURACIÓN

90

- ▲ Te puede durar toda la vida, y no es una expresión...
- ▼ ...si no se te hace pesado y lo dejas antes, claro.

**TOTAL 90**

- ▲ La variedad de cosas que hacer, ítems que comprar, y lugares a donde ir.
- ▼ No trae grandes novedades respecto al anterior.

## VALORACIÓN



### LA ESTRATEGIA NO SON SÓLO BATALLAS

No es el tipo de juego al que estamos acostumbrados, pero conquistará a los estrategas con su gran cantidad de opciones y posibilidades (ahora aún más, con las nuevas localizaciones y carreras). Crear tu sim es tan divertido como planificar su vida, pero la cosa pierde enteros con el paso del tiempo. No nos adelantemos, júgalo antes.

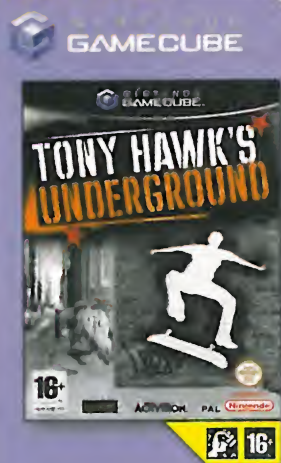
## EL RANKING

1. Los Sims Toman La Calle
  2. Los Sims
  3. Pikmin
- Tiene más opciones y lugares que su antecesor, además de los nuevos ascensos en las diferentes carreras. Otro tipo de estrategia, más arcade, lo podéis encontrar en «Pikmin».





## FICHA TÉCNICA



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATEBOARD**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS Y VOCES)**
- Tarj. de memoria: **13 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**
- Personajes: **16**
- Escenarios: **9**
- Modos: **HISTORIA, FREE SKATE + 9 MULTIJUGADOR**
- Precio: **62,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

De "El Estrellado" al estrellato

# TONY HAWK'S UNDERGROUND

Si tu habilidad para grindar con los dientes es conocida en todo el barrio, aquí llega tu oportunidad con T.H.U.G.

**V**as a triunfar, te lo decimos nosotros. Ya, ya, aunque utilices bastón desde los doce años y seas alérgico a las ruedas, tienes el éxito asegurado, chaval. No necesitas más que encender tu GameCube y empezar a labrarte el futuro, porque el nuevo "toño" es exactamente eso: tu historia, desde que sales de tu casucha en los suburbios, hasta que consigues comprar una mansión en la playa...

### El sueño de todo skater

De modo que la **principal novedad** que vais a encontrar en esta entrega es el **modo historia**. Es el más importante del juego y la única forma de obtener nuevos escenarios, por lo tanto resulta imprescindible. Pero

sólo podrás jugar con un personaje creado por ti, empezando como una desconocida promesa para ir abriéndote hueco entre los grandes. Eso se consigue **cumpliendo los objetivos** que te irán dando los parroquianos repartidos por cada lugar, cosas como vencerles encima del monopatín, grabar videos, ¡escalar edificios!, ¡conducir coches!

### Más variado que nunca

Sí, es cierto, conduciremos coches, pero no es lo único nuevo. En lo tocante a patinar, que es lo que interesa, ahora **podemos coger nuestra tabla y correr o saltar por los escenarios**, incluso trepar a tejados y sitios altos en general. Esto amplía aún más las posibilidades ya

que, si no tardamos demasiado, podemos correr de un lugar a otro dentro de un mismo combo ("Caveman", se llama el invento), aumentando las opciones a la hora de crear tu "línea".

El resto del juego es conocido ya por todos, con más estrellas del skate que nunca, un **nuevo modo multijugador** en el que nos tiraremos bolas de fuego (además de los ya vistos en anteriores ediciones), y una de las más extensas bandas sonoras que hemos oído, con un montón de **éxitos de rap, punk, y heavy**, que ambientan a la perfección el tiempo que vamos a tirarnos rodando.

Concluyendo: Tony se supera de nuevo, y trae novedades suficientes como para **mantenerse en la cima**.





La autoridad custodia los límites del escenario, pero, mientras no los crucemos, no nos harán ningún caso. ¡Buenas, agente!



Una vez abiertos los nuevos escenarios podremos probarlos con cualquiera de las estrellas de este deporte, como Tony.



Si cogemos la tabla en mitad de un combo tendremos un límite de tiempo para correr y seguir con nuestros tricks en otro lado.



¿Cansados de tanto trick? Pues ahora os podéis liar a bolazos de fuego con un amigo. El nuevo modo resulta muy divertido.

## ¡NOVEDADES ESTELARES!

Mucho ojo, que las principales novedades de «T.H.U.G.» no se reducirán tan sólo a un asunto de movimientos. Fijaos todo lo nuevo que tenéis por delante...



Podemos coger la tabla y andar, saltar, trepar, subir escaleras, etc.



Nos pondremos al volante y cometeremos algunas tropelías.



Y además tiene los nuevos editores de trucos y tablas.



Los saltos estratosféricos siguen siendo de lo más espectacular, y nos permiten admirar los extensos mapeados, como el barrio de New Jersey donde comenzamos.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

90

▲ Escenarios más extensos, más elementos móviles en pantalla e increíbles animaciones.

▼ Problemillas con la superposición de polígonos.

### SONIDO

90

▲ Si lo tuyo es el rap, el punk, o el heavy, súbele puntos a la nota. Voces y gritos variados.

▼ No se han doblado las voces... ni los textos...

### JUGABILIDAD

94

▲ Nuevos movimientos que amplían la variedad. Control tan acertado como siempre.

▼ Llegar de nuevas y liarse con tanto botón a la vez.

### DURACIÓN

91

▲ Dificultad especial para los veteranos o los novatos. Multijugador impagable.

▼ El modo historia no durará tanto como quisiéramos.

**TOTAL 91**

▲ El nuevo modo historia. Los movimientos con y sin tabla. La banda sonora...

▼ Las fases de conducción, una anécdota. ¡En inglés!

## VALORACIÓN



### UN ARGUMENTO PARA TANTO SKATE

La principal novedad de esta entrega: la posibilidad de vivir la historia de una estrella del skato, entusiasmará a los adictos del monopatín y además le dará un nuevo enfoque al juego. Si le sumamos los nuevos movimientos y unas cuantas fases de conducir coches para variar, «T.H.U.G.» se convierte en el mejor TONY de toda la saga. Y ya es decir.

## EL RANKING

1. T.H.U.G.
2. Tony Hawk 4
3. Aggressive Inline

Supera a su antecesor, sobre todo por su nuevo modo historia, aunque trae más novedades. Si prefieres los patines en línea prueba con «A. Inline», aunque no es tan bueno.



¡Por fin somos jugadores de Quidditch!

# HARRY POTTER QUIDDITCH

Juega emocionantes partidos disfrutando a tope del Quidditch, el deporte más popular entre magos y brujas.

## APRENDE A VOLAR

**DESARROLLA TU TÉCNICA.** Desde cómo moverte con la escoba hasta las más complejas técnicas de ataque y defensa; en Hogwarts y de la mano de tu equipo favorito aprenderás todo lo necesario para convertirte en un experto jugador de Quidditch. Una vez que domines todas las técnicas, ¡ja por la victoria!



Con Harry intentamos atrapar la Snitch, cosa algo complicadilla.



Hay un desafío por cada miembro del equipo. ¡Supéralos todos!

**T**ras internarnos en la Cámara Secreta y buscar la Piedra Filosofal, ha llegado la hora de que Harry disfrute a tope con uno de sus grandes hobbies: el Quidditch. Un deporte que causa sensación entre los magos, y que es tan importante en sus libros como los hechizos, las clases o el mismísimo Hogwarts.

### Volando en la "escóbula"

Ya sabrás que a esto se juega subido a una escoba y que hay tres tipos de pelotas: la "Quaffle", para



Las imágenes de juego son espectaculares. Justo lo que habíamos imaginado cuando leíamos los libros de Harry Potter. ¡Cómo se lo tienen que pasar! Pues nada, disfrútalo.



Enviar una "bludger" al enemigo resulta bastante útil para quitarle la otra pelota.



La ejecución de tácticas especiales nos brindará bonitas perspectivas como ésta.

marcar puntos colándolas por los tres aros del rival; las peligrosas "Bludgers", para robar la "Quaffle" al equipo contrario; y la más importante de todas: la snitch dorada. Atraparla significa conseguir 150 puntos y fin del partido. ¿Complicado? Qué va hombre, tienes un tutorial muy bien hecho para que no se te escape ni un solo detalle. Además, y con acierto, los chicos de Electronic Arts **no han optado por hacer una simulación pura de Quidditch**, sino que han diseñado algo **fácil y entretenido**.

Así, el sistema de juego y el control son bastante simples, y cuentas con "ataques especiales" y otras técnicas con las que llegarás a menudo hasta la portería contraria. Para "picarte" un poco más, **cada partido ganado supondrá nuevos "cromos"** con los que desbloquear estadios, equipos y desafíos nuevos, que alargarán la competición hasta donde aguantes.

En fin, que si te molan Potter, sus amigos y sus historias, no puedes dejar de practicar su deporte favorito. Aquí nos lo han puesto muy fácil.

### FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



Compañía: ELECTRONIC ARTS  
Desarrollador: EA GAMES  
Tipo de juego: DEPORTES  
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)  
Jugadores: 1-2

Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES  
Modos: 3 + MULTIJUGADOR  
Datos: 13 EQUIPOS

Precio: 59,95 €  
A la venta: YA DISPONIBLE

### EL ANÁLISIS

#### GRÁFICOS

Animaciones detalladas y expresivas, aunque repetitivas.

#### SONIDO

Banda sonora pelicular; lástima que sea muy poco variada.

#### JUGABILIDAD

El control es fácil y las jugadas se desarrollan a buen ritmo.

#### DURACIÓN

Tiene buenos extras para que no nos cansemos de jugar.

**TOTAL 85**

▲ Jugar al Quidditch, por fin. El control asequible.

▼ Se hace necesario jugar con/contra alguien.

### VALORACIÓN

Una buena opción para los fans de Harry Potter, que disfrutarán revoloteando sobre sus escobas. Su ritmo ágil de juego nos acercará al Quidditch a todos.



# Los "dibos" vuelven a la carga

# LOONEY TUNES

Los personajes más famosos de la Warner están "de nuevo en acción", con un juego basado en su próxima película.



Aquí tenemos a las estrellas de la Warner. Sí, todos son bastante reconocibles, pero tampoco se han estirado con los gráficos.



La aventura no es nada complicada. Los retos son divertidos, pero los más pequeños no tendrán problemas para resolverlos.



La clave del juego está en combinar adecuadamente las habilidades de nuestros dos personajes. O eso, o no avanzas.



En algunos "trabajitos" tendremos un tiempo límite para salvar la situación. Date prisa pato o ese explorador no saldrá vivo.

**A**l pato Lucas le han robado el diamante más grande y valioso del mundo: el diamante del mono azul. Y Bugs le ha prometido ayudarlo a recuperarlo. ¿Os animáis a echar un cable a esta pareja?

## La gran búsqueda de Lucas

Todo comienza en los estudios de la Warner, desde donde iremos a París, y luego a un casino y... en fin, así hasta cinco lugares diferentes, repartidos por todo el mundo. En cada uno de ellos hay que cumplir una serie de miniobjetivos (en total hay más de 45) como rescatar a Piolín de las garras de Silvestre, pelearse con un toro que da bastante miedo, o evitar que tus amigos sirvan de comida a unos caníbales que, la verdad, han salido algo cabezones.

Para cumplirlos todos debemos aprovechar a tope las habilidades de Bugs y Lucas, pues la colaboración entre ellos será fundamental para activar interruptores y encontrar objetos. Así que ya sabes, el conejo excava y salta bien alto, y el pato es capaz de nadar y revolotear.

Esto se ha llevado a la pantalla con la idea de seguir lo que aparecen en la película, pero por ejemplo en gráficos se ha quedado algo corto. La acción mantendrá entretenidos a los más jovencitos de la familia, a los que también va dirigido el sentido del humor que muestran los personajes y se ve en algunas pruebas, como las carreras de minimotos. Pero, con todo, no pasa de un entretenido juego de plataformas que sobre todo triunfará entre los más peques.

## CANTIDAD DE MINIJUEGOS

**MINIJUEGOS POR TODAS PARTES.** En cada fase existen varios minijuegos que servirán para demostrar tu pericia con el control, además de aportarte una buena cantidad de monedas, esenciales para comprar cosas.



Aquí tienes que explotar los globos de los otros "tipejos".

## FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: WARTHOG
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 2 BLOQUES
- Modos: 2
- Datos: 5 ZONAS DISTINTAS
- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

80

Como sabemos que deben ser, pero no especialmente brillantes.

### SONIDO

89

Los FX abundan, y voces dobladas al castellano... ¡genial!

### JUGABILIDAD

83

Mecánica muy sencillita que nos os pondrá en aprietos.

### DURACIÓN

78

No es complicado llegar al final; en tres o cuatro tardes, se acaba.

## TOTAL

82

▲ El sentido del humor. La personalidad de Lucas.

▼ Facilito, pese a que la cámara no ayuda nada.

## VALORACIÓN

Un título divertido, plagado de minijuegos y sentido del humor. Va dirigido especialmente a los más peques, así que tampoco es muy difícil, ni tampoco largo...



El desenlace de la trilogía

# EL RETORNO DEL REY



Continúa el festival de orcos, trolls y demás fauna de la Tierra Media en el capítulo que cierra esta popular trilogía.

## GENIAL ADAPTACIÓN

**DE TODO UN POCO.** Uno de los puntos fuertes del juego es lo bien que recrea el desarrollo de la película. Desde el ataque sobre Isengard a la defensa de Minas Tirith, pasando por la carga de los Olifantes o las Montañas Blancas. ¡Ahora sólo te queda ir al cine!



El combate contra Saruman resulta de lo más emocionante.



Escenas tomadas de la peli nos irán descubriendo la historia.

**S**iguiendo la estela de «Las Dos Torres», este juego **combina peleas y espadaos** con toques de rol y aventura. La base ya la conoces: avanzar y pegar, pero lo divertido es que para ello puedes **usar magias, subir de nivel a los personajes** o forjar mejores armas.

### Como la propia película

Pues eso, bienvenido a la nueva entrega de 'El Señor de los Anillos'. De nuevo EA nos va a hacer sentir dentro de la película, dándonos la



La acción sin tregua es una constante, y continuas oleadas de bichejos aparecen para atacarte. Pero el control es sencillo, y además hay 3 niveles diferentes de dificultad.



El temible Nazgul plantará cara a Eowyn. Pero no te dejes amilanar por su aspecto.



Cada personaje tiene sus características, armas y habilidades en la lucha.

oportunidad de recorrer los mismos escenarios con los protagonistas de la acción (hay seis para elegir, más dos ocultos) en un juego que entra por los ojos y por los controles. De lo primero dan fe las trabajadas animaciones de los personajes; y de lo segundo un **control fácil** que responde a la perfección. El juego nos propone **atravesar entre 6 y 8 escenarios muy bien ambientados**: nos acompañan las melodías de la película, y los efectos de gritos, golpes y espadaos son muy reales.

Cada personaje tiene sus propias características y puede elegir una ruta diferente, lo que hace que la aventura vaya cambiando. Y cuando creáis haber acabado, "tranquis" que podemos desbloquear **cuatro nuevos mapas**, echar un modo multijugador o conectarnos a la GameCube. Eso le dará la variedad que necesita, porque la fórmula de ataque-derribo puede acabar cansando. Excepto que seas un fanático de la acción, entonces te va a poner a tope, sí, esto.



## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: ACCIÓN/AVENT.
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 6 PERSONAJES (+2 OCULTOS) / 3 NIVELES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

La ambientación se sale, y molan las animaciones de los héroes.

### SONIDO

Melodías sacadas de la película, y efectos que te van a dejar flipado.

### JUGABILIDAD

Control sencillo y fiable; pero el desarrollo se hace repetitivo.

### DURACIÓN

Seis personajes, muchas rutas, multijugador, mapas extra...

**TOTAL 91**

▲ La gran ambientación y la impresionante b.s.o.

▼ Que "avanzar y pegar" te resulte aburrido.

## VALORACIÓN

Un juego que rebosa acción y es fiel a la película. Lo mejor para cerrar la trilogía. Sólo objetar que el desarrollo puede acabar haciéndose repetitivo.





# Vence y convence FIFA 2004

Ni Torres, ni Ronaldinho, ni tampoco Zidane, el auténtico "crack" que esperábamos es el nuevo FIFA.



El juego por las bandas es mejor que en la edición anterior, y los remates de cabeza se suceden con resultados... ¡qué golazo!



El control es total también a balón parado. Inclínalo y ángulo de tiro, fuerza, intensidad... todo al alcance de un botón.



El desarrollo de los partidos es muy dinámico y emocionante. Para "crecidos", hay hasta 4 modos de dificultad.



No te saltes las repeticiones de las mejores jugadas. Vas a flipar con ese movimiento de balón, de tu equipo, el golazo...

La nueva edición de FIFA vuelve a sorprender en cuestión de cifras. Contiene cerca de 270 clubes reales de todo el mundo, 16 ligas y 38 selecciones. O sea, más de 300 equipos con sus plantillas actualizadas (salvo cambios de última hora, como el de Makelele en el Real). Con todo este mogollón de estrellas podemos participar en una liga, 5 torneos internacionales, un partido amistoso y multijugador con cable link. Pero las cifras, aunque importantes, no lo son todo. Y donde FIFA realmente ha vuelto a acertar ha sido otra vez en la jugabilidad...

## Goles y más goles

Eso es, pese a sus espectaculares gráficos y animaciones (mejor trabajadas que en la edición anterior),

la clave de FIFA vuelve a estar en el ritmo fluido con el que se desarrollan los partidos. Y eso hay que agradecerse sobre todo al control, sencillo y efectivo, porque permite jugar con imaginación y desplegar chilenas, voleas, remates en plancha, pases medidos al área, tiros a la escuadra y entradas escalofriantes sin la menor dificultad. ¡Se trata de disfrutar, hombre! La emoción se encargan de ponerla los cánticos del público, que nos trasladan a un estadio de verdad un domingo cualquiera por la tarde. Ya que estamos hubiera estado bien oír a un comentarista, o puestos a pedir, por qué no un modo entrenamiento, pero si pasas por alto estos detalles, tienes en tus manos el mejor juego de fútbol jamás hecho para GBA.

## CONÉCTATE A FIFA DE CUBE...

...Y PODRÁS DESBLOQUEAR TRES NUEVOS TORNEOS EN GBA. Tienes que conseguir una buena calificación de entrenador en la versión CUBE, y abrirás la Copa de las Américas, el Torneo de Liga y la Copa Internacional.



Cada competición ganada, son 250 puntos de entrenador en CUBE.



## FICHA TÉCNICA

### GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 16 LIGAS/+ 300 EQUIPOS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

Destacan las animaciones de los futbolistas, superfluidas.

### SONIDO

De lujo. Banda sonora genial y ambientazo para los partidos.

### JUGABILIDAD

Sencillo de controlar y con innumerables posibilidades.

### DURACIÓN

Ligas, torneos, modos de juego, multijugador, conexión GC...

**TOTAL 94**

- Las animaciones.
- El ambiente de los partidos.
- Se echa en falta un modo entrenamiento.

## VALORACIÓN

Esta edición de FIFA derrocha realismo y jugabilidad. Su control, animaciones, número de ligas y jugadores merecen el título de mejor juego de fútbol de GBA.



¡Solo una bola más, porfa!

# SONIC PINBALL



¡Es la nueva moda que arrasa en GBA! Los grandes héroes rivalizan por tener los mejores pinballs.



¡Apunta al bicho!

Los tableros destacan por sus vivos colores y su movimiento... ¡sí, esos bichitos de ahí se mueven! ¡Y dan puntos!

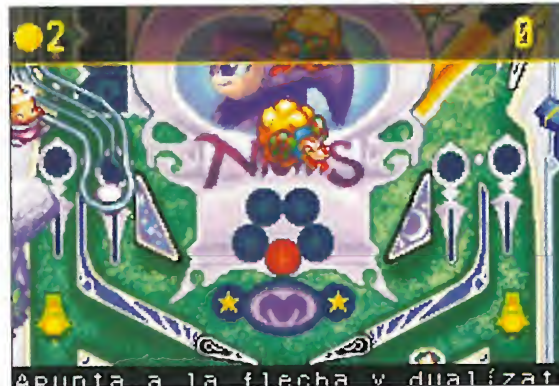


Apunta a las flechas y gana

El tablero del juego «Samba de Amigo» (sí, el de las maracas) permanece oculto, así que tendrás que ganárselo.



En la parte inferior de la pantalla se nos indica lo que debemos hacer para activar las diferentes misiones del tablero.



Cada uno de los tableros está dedicado a un protagonista de los más conocidos juegos de Sega. Aquí tenéis a Nights.

**S**onic y compañía se han subido al carro de los pinball para GBA. Han visto que los Pokémon arrasan con esto de los flippers y quieren probar suerte y de paso hacerles la competencia. ¿Serán tan buenos? Pues lo vemos enseguida...

## ¡Menuda fiesta!

Este pinball ofrece **3 tableros y 5 modos de juego**. Llenos de color y animaciones, **cada tablero está basado en un héroe de Sega y ofrece distintas misiones**, a las que se accede colando la bola tres veces aquí, tirándola por cierta rampa... Al activar una misión, debemos cumplir el objetivo en un tiempo limitado. En la mesa de Sonic, por ejemplo, lo más espectacular es enfrentarse a Eggman. No por la acción, sino

porque, eliminándolo, **pasamos de fase y toda la mesa cambia de aspecto**. La estructura en cuanto a rampas, agujeros y demás, es fija, eso sí. Lo mismo ocurre en el tablero de Nights venciendo al enemigo final. Y la **mesa de regalo, la de Samba de Amigo**, aunque visualmente no cambie, **ofrece «jugar canciones»**, como en el original de Dreamcast. ¿Y los modos? Aquí es donde se sale: Arcade; Historia, en el que los piques entre personajes son el argumento; Fiesta, con minijuegos multijugador; Jardín Tiny Chao; y Casinópolis. Una pasada. Te quedarás pegado a tu GBA, al principio, por probar todo lo que ofrece; y después porque te das cuenta de que lo que ofrece es **adicción a granel, y una variedad nunca vista en este género**.

## LA MÚSICA TAMBIÉN JUEGA

EN LA MESA DE «SAMBA DE AMIGO», una de las misiones es un minijuego musical. Una versión simplificada del juego original de Dreamcast, en la que tendremos que seguir el ritmo de la música pulsando los flippers al compás.



Este minijuego es lo más original que hemos visto en un pinball.

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SEGA/THQ
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: PINBALL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4

- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 3 TABLEROS/4 MODOS

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

Coloristas y fieles a cada juego. ¿Cómo se mueven las mesas!

### SONIDO

Hay muchas melodías y todas son de gran calidad.

### JUGABILIDAD

Las misiones de cada tablero le dan mucha variedad.

### DURACIÓN

Jugarás horas y horas con todos sus modos de juego.

**TOTAL 91**

▲ La variedad y originalidad de sus modos de juego.

▼ A veces los rebotes de la bola no son muy reales.

## VALORACIÓN

Un gran juego de pinball que destaca por su mecánica, los «personajes Sega», la variedad de modos de juegos y las posibilidades multijugador.







# GUÍA DE COMPRAS

## 007 NIGHTFIRE



►EA GAMES  
►Acción 3D  
►64,95 €  
►1-4 J

Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.

**Puntuación** 90

## 1080° AVALANCHE



►NINTENDO  
►Snowboard  
►59,95 €  
►1-4 J

El snow más jugable y espectacular. Compíte contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.

**Puntuación** 90

## BATMAN RISE OF SIN TZU



►UBISOFT  
►Lucha-Acción  
►59,95 €  
►1-2 J

Lucha y acción a tope para los fans de Batman. Recomendado jugar a dobles, mucho más "cañero".

**Puntuación** 80

## BILLY HATCHER



►SEGA  
►Plataformas  
►59,95 €  
►1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

**Puntuación** 89

## BURNOUT 2



►ACCLAIM  
►Conducción  
►59,95 €  
►1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.

**Puntuación** 92

## BUSCANDO A NEMO



►THQ  
►Aventura  
►59,95 €  
►1 J

La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.

**Puntuación** 82

## CRASH NITRO KART



►VIVENDI  
►Carreras  
►59,95 €  
►1-2 J

Un divertido juego de karts, con un gran modo historia y extras de lujo. Una pena que sea algo corto.

**Puntuación** 89

## DRAGON BALL Z BUDOKAI



►ATARI  
►Lucha  
►49,95 €  
►1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

**Puntuación** 91

## EL RETORNO DEL REY



►ELECTRONIC ARTS  
►Acción 3D  
►62,95 €  
►1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

**Puntuación** 92

## ETERNAL DARKNESS



►NINTENDO  
►Aventura de terror  
►44,95 €  
►1 J

En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.

**Puntuación** 94

## ENTER THE MATRIX



►ATARI  
►Acción  
►59,95 €  
►1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

**Puntuación** 90

## FIFA FOOTBALL 2004



►ELECTRONIC ARTS  
►Fútbol  
►62,95 €  
►1-4 J

La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

**Puntuación** 97

## LA NOVEDAD DEL MES



►NINTENDO  
►Tablero  
►59,95 €  
►1-4 J

Tiene justo lo que se le debe pedir a la quinta entrega de un juego veterano. Más diversión, más modos de juego y un esfuerzito por hacer más llevadero el modo historia a los solitarios. ¡Pero sigue siendo mejor jugarlo en compañía!

**Puntuación** 93

## F-ZERO GX



►NINTENDO  
►Velocidad  
►59,95 €  
►1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista "Zero" añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

**Puntuación** 97

## HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



►EA GAMES  
►Aventura  
►64,95 €  
►1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

**Puntuación** 93

## HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



►EA GAMES  
►Aventura  
►64,95 €  
►1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

**Puntuación** 92

## HOBBIT



►SIERRA  
►Aventura  
►59,95 €  
►1 J

Una aventura bonita y variada, basada en el libro de Tolkien. Si eres fan, no te la puedes perder.

**Puntuación** 87

## LAS DOS TORRES



►EA GAMES  
►Acción  
►64,95 €  
►1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

**Puntuación** 91

## LOONEY TUNES



►EA GAMES  
►Aventura/Plataformas  
►62,95 €  
►1 J

Un plataformas entretenido, diseñado para los más pequeños. Mola su sentido del humor, lo vais a pasar pipa.

**Puntuación** 82

## LOS SIMS TOMAN LA CALLE



►EA GAMES  
►Simulador de vida  
►64,95 €  
►1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

**Puntuación** 90

## LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO  
►Aventura  
►29,95 €  
►1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

**Puntuación** 90

## MARIO KART: DOUBLE DASH!!



►NINTENDO  
►Carreras  
►59,95 €  
►1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

**Puntuación** 97

## MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO  
►Tablero  
►29,95 €  
►1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

**Puntuación** 91

## METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO  
►Aventura  
►29,95 €  
►1 J

El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa.

**Puntuación** 99

## MEDAL OF HONOR RISING SUN



►EA GAMES  
►Acción 3D  
►64,95 €  
►1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

**Puntuación** 93

## NBA LIVE 2004



►EA SPORTS  
►Baloncesto  
►62,95 €  
►1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

**Puntuación** 94

## NBA STREET VOL. 2

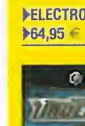


►EA SPORTS  
►Baloncesto  
►65,95 €  
►1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

**Puntuación** 92

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND



►ELECTRONIC ARTS  
►Conducción  
►64,95 €  
►1-2 J

Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

**Puntuación** 95

## PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO  
►Aventura-puzzle  
►29,95 €  
►1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

**Puntuación** 90

## P.N. 03



►CAPCOM  
►Shooter  
►63,95 €  
►1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

**Puntuación** 88

## RAYMAN 3



►UBI SOFT  
►PLATAFORMAS  
►59,95 €  
►1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

**Puntuación** 94

## RESIDENT EVIL



►CAPCOM  
►Aventura de terror  
►64,95 €  
►1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

**Puntuación** 93

## RESIDENT EVIL 2



►CAPCOM  
►Aventura de terror  
►44,95 €  
►1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

**Puntuación** 85



## RESIDENT EVIL ZERO



►CAPCOM  
►64,95 €  
►Aventura de terror  
►1-4 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

**Puntuación** 95

## SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



►SEGA  
►64,95 €  
►Arcade  
►1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

**Puntuación** 90

## SONIC ADVENTURE DX



►SEGA  
►59,95 €  
►Arcade  
►1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

**Puntuación** 91

## SOUL CALIBUR II



►NAMCO  
►59,95 €  
►Lucha  
►1-2 J

El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, si; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Si, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

**Puntuación** 97

## SPLINTER CELL



►UBISOFT  
►59,95 €  
►Juego de espías  
►1 J

Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado.

**Puntuación** 96

## SSX 3



►EA SPORTS  
►64,95 €  
►Snowboard  
►1 J

Apróvechate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.

**Puntuación** 91

## SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)



►NINTENDO  
►29,95 €  
►Lucha  
►1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

**Puntuación** 95

## STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO  
►29,95 €



►Aventura  
►1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

**Puntuación**

96

## STAR WARS GUERRAS CLON



►LUCASARTS  
►62,95 €  
►Acción  
►1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

**Puntuación**

89

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 01 SOUL CALIBUR II
- 02 F-ZERO GX
- 03 SUPER MARIO SUNSHINE
- 04 STARFOX ADVENTURES
- 05 VIEWTIFUL JOE
- 06 ETERNAL DARKNESS
- 07 IKARUGA
- 08 MARIO PARTY 4
- 09 ZELDA WIND WAKER
- 10 METROID PRIME

## STAR WARS: REBEL STRIKE

►LUCASARTS  
►29,95 €



►Shooter 3D  
►1-2 J

Lo que querías oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

**Puntuación**

98

## SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO  
►29,95 €



►Aventura-Plataformas  
►1 J

¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugador, y está aquí mismo.

**Puntuación**

95

## THE HULK



►VIVENDI UNIVERSAL  
►59,95 €  
►Acción  
►1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

**Puntuación**

85

## STAR WARS ROGUE LEADER



►LUCASARTS  
►64,95 €  
►Shooter aéreo  
►1 J

Una "pelí" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.

**Puntuación**

94

## THE ITALIAN JOB



►EIDOS  
►59,95 €  
►Acción 3D  
►1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulisima. ¿No te apetece conducir un Mini?

**Puntuación**

91

## TIME SPLITTERS 2

►EIDOS  
►59,95 €



►Shooter 3D  
►1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

**Puntuación**

95

## TONY HAWK'S UNDERGROUND



►ACTIVISION  
►62,95 €  
►Skate  
►1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

**Puntuación**

91

## TRUE CRIME



►ACTIVISION  
►67,95 €  
►Acción+coches  
►1 J

En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

**Puntuación**

93

## VIEWTIFUL JOE



►CAPCOM  
►62,95 €  
►Beat'em Up  
►1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

**Puntuación**

91

## V-RALLY 3



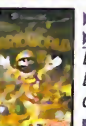
►ATARI  
►59,95 €  
►Carreras  
►1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

**Puntuación**

91

## WARIO WORLD



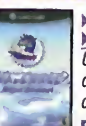
►NINTENDO  
►59,95 €  
►Plataformas  
►1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

**Puntuación**

88

## WAVE RACE BLUE STORM



►NINTENDO  
►44,95 €  
►Carreras  
►1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

**Puntuación**

90

## XIII



►UBISOFT  
►59,95 €  
►Shooter 3D  
►1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.

**Puntuación**

92

## ZELDA: WIND WAKER

►NINTENDO  
►69,95 €



►Acción-Rol  
►1 J

La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

**Puntuación**

100

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES SHOOTERS 3D

- 1 STAR WARS REBEL STRIKE
- 2 STAR WARS ROGUE LEADER
- 3 TIME SPLITTERS 2
- 4 MEDAL OF HONOR: RISING SUN
- 5 007 NIGHTFIRE

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

- 1 SUPER MARIO SUNSHINE
- 2 RAYMAN
- 3 SONIC ADVENTURE DX
- 4 WARIO WORLD
- 5 VEXX

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

- 1 FIFA 2004
- 2 MARIO KART DOUBLE DASH!!
- 3 NBA LIVE 2004
- 4 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- 5 TONY HAWK'S UNDERGROUND

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

- 1 ZELDA: THE WIND WAKER
- 2 METROID PRIME
- 3 STARFOX ADVENTURES
- 4 SPLINTER CELL
- 5 RESIDENT EVIL ZERO

### LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

- 1 SOUL CALIBUR II
- 2 SUPER SMASH BROS MELEE
- 3 EL RETORNO DEL REY
- 4 TRUE CRIME
- 5 VIEWTIFUL JOE



# GUÍA DE COMPRAS

## ADVANCE WARS 2



►NINTENDO ►Estrategia  
►39,95 € ►1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

## BANJO KAZOOIE



►THQ ►Acción-Plataformas  
►49,95 € ►1-4 J

En la línea de sus buenisimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja filipante.

Puntuación 90

## BLACK BELT



►XICAT INTERACTIVE ►Lucha  
►42,95 € ►1-2 J

Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

## BRUCE LEE



►VIVENDI UNIVERSAL ►Beat'em Up  
►52,95 € ►1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

## COMUNIDAD DEL ANILLO



►VIVENDI UNIVERSAL ►Rol  
►29,95 € ►1 J

La versión oficial de «El Señor de los Anillos», el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

## CRASH 2

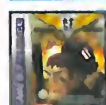


►VIVENDI ►Plataformas  
►52,95 € ►1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el «perro loco 2».

Puntuación 90

## CT SPECIAL FORCES 2



►LSP ►Acción  
►39,95 € ►1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

## DONKEY KONG COUNTRY



►NINTENDO ►Plataformas  
►39,95 € ►1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 94

## DRAGON BALL Z



►ATARI ►Rol-Aventura  
►49,95 € ►1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

## DRAGON BALL Z II



►ATARI ►Rol-Aventura  
►49,95 € ►1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

## DRAGON BALL Z



►BANDAI ►Juego de cartas  
►34,99 € ►1-2 J

Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

## EL RETORNO DEL REY



►EA GAMES ►Acción/Aventura  
►49,95 € ►1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...

Puntuación 91

## F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



►NINTENDO ►Velocidad  
►42,00 € ►1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

## FINAL FANTASY TACTICS



►NINTENDO ►Rol  
►44,95 € ►1-2 J

Los «roleros» más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al «coco».

Puntuación 94

## GOLDEN SUN



►NINTENDO ►Rol  
►45,00 € ►1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

## GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



►NINTENDO ►Rol  
►44,95 € ►1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

## GT ADVANCE 2



►THQ ►Carreras  
►52,95 € ►1-2 J

Saltemos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

## HAMTARO ROMPECORAZONES



►NINTENDO ►Aventura/Rol  
►44,95 € ►1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, fácil y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

## HARRY POTTER 2



►EA GAMES ►Aventura  
►54,95 € ►1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

## ISS ADVANCE



►KONAMI ►Fútbol  
►44,95 € ►1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

## LA NOVEDAD DEL MES



►EA SPORTS ►Fútbol  
►49,95 € ►1-2 J

El mejor juego de fútbol diseñado para una portátil. Derrocha realismo, jugabilidad, tiene un control estupendo, y una base de datos explosiva. Más de 300 equipos con sus plantillas actualizadas y unas animaciones que animan a seguir jugando y marcando.

Puntuación: 94

## JACKIE CHAN ADVENTURES



►ACTIVISION ►Beat'em Up  
►19,95 € ►1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perderse.

Puntuación 87

## KING OF FIGHTERS EX 2



►ACCLAIM ►Lucha  
►49,95 € ►1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

## KIRBY NIGHTMARE



►NINTENDO ►Plataformas  
►44,95 € ►1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

## LEGEND OF ZELDA



►NINTENDO ►Rol  
►39,95 € ►1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

## LAS DOS TORRES



►ELECTRONIC ARTS ►Acción  
►54,95 € ►1-4 J

La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.

Puntuación 91

## MARIO KART SUPER CIRCUIT



►NINTENDO ►Velocidad  
►42,00 € ►1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

## MARIO & LUIGI



►NINTENDO ►Rol  
►44,95 € ►1-2 J

Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.

Puntuación 95

## MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



►CAPCOM ►Rol  
►48,95 € ►1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

## METROID FUSION



►NINTENDO ►Aventura  
►44,95 € ►1 J

Si buscas una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

## POKÉMON PINBALL



►NINTENDO ►Pinball  
►39,95 € ►1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97



## POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶ NINTENDO  
▶ 44,95 €

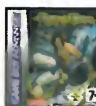
▶ Rol  
▶ 1-4 J



¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

**Puntuación** 98

## PRINCE OF PERSIA



▶ UBISOFT  
▶ 44,95 €

▶ Plataformas-acción  
▶ 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataforma. ¡Qué bien se mueve!

**Puntuación** 90

## RAYMAN 3



▶ UBISOFT  
▶ 49,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

**Puntuación** 93

## SONIC ADVANCE 2



▶ SEGA  
▶ 49,99 €

▶ Plataformas  
▶ 1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

**Puntuación** 93

## SONIC PINBALL PARTY

**NUOVO**



▶ SEGA  
▶ 39,95 €

▶ Pinball  
▶ 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y filipantes modos de juego.

**Puntuación** 91

## SPLINTER CELL

▶ UBISOFT  
▶ 49,95 €

▶ Acción  
▶ 1 J



Versión para GBA del juego de espías más famoso. Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable.

**Puntuación** 95

## SPYRO: SEASON OF FLAME



▶ VIVENDI UNIVERSAL  
▶ 52,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

**Puntuación** 89

## SPYRO: SEASON OF ICE



▶ UNIVERSAL  
▶ 29,95 €

▶ Aventura-acción  
▶ 1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

**Puntuación** 88

## STREET FIGHTER ALPHA 3



▶ CAPCOM  
▶ 49,95 €

▶ Lucha  
▶ 1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

**Puntuación** 93

## STUNTMAN



▶ ATARI  
▶ 49,95 €

▶ Conducción  
▶ 1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

**Puntuación** 92

## SUPER MARIO ADVANCE



▶ NINTENDO  
▶ 41,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

**Puntuación** 91

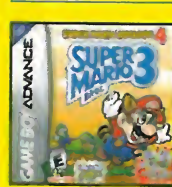
## LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. POKÉMON PINBALL
3. SUPER MARIO ADVANCE 4
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. POKÉMON RUBÍ
6. FIFA FOOTBALL 2004
7. POKÉMON ZAFIRO
8. EL RETORNO DEL REY
9. MARIO & LUIGI
10. YU-GI-OH WORLDWIDE ED.

## SUPER MARIO ADVANCE 4

▶ NINTENDO  
▶ 39,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

**Puntuación** 96

## SUPER MARIO WORLD

▶ NINTENDO  
▶ 37,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

**Puntuación** 95

## SUPER STREET FIGHTER II



▶ CAPCOM  
▶ 29,95 €

▶ Lucha  
▶ 1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

**Puntuación** 90

## TEKKEN



▶ NAMCO  
▶ 54,99 €

▶ Lucha  
▶ 1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

**Puntuación** 88

## TOMB RAIDER



▶ UBISOFT  
▶ 29,95 €

▶ Aventura  
▶ 1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

**Puntuación** 89

## TOP GEAR RALLY



▶ KEMCO  
▶ 44,95 €

▶ Carreras  
▶ 1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

**Puntuación** 90

## WARIO LAND 4



▶ NINTENDO  
▶ 41,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

**Puntuación** 91

## V-RALLY 3

▶ ATARI  
▶ 54,95 €

▶ Carreras  
▶ 1-2 J



Llega el juego de rallies definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡vista subjetiva!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

**Puntuación** 95

## WARIO WARE

▶ NINTENDO  
▶ 34,95 €

▶ Habilidad  
▶ 1-2 J



El... Con... Laa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinillas «hand-held» en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada «tontería». ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

**Puntuación** 95

## YOSHI'S ISLAND

▶ NINTENDO  
▶ 44,95 €

▶ Plataformas  
▶ 1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

**Puntuación** 95

## YU-GI-OH!



▶ KONAMI  
▶ 39,95 €

▶ Juego de cartas  
▶ 1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánale todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

**Puntuación** 88

## YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▶ KONAMI  
▶ 44,95 €

▶ Juego de cartas  
▶ 1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babeas!

**Puntuación** 89

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

### LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. BRUCE LEE
5. LAS DOS TORRES

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. ISS ADVANCE

### LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

### GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKÉMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z



# COMPETICIÓN POKÉM

¿Te crees el mejor jugador de Pokémon Pinball del mundo?  
Pues demuéstralo participando en nuestro campeonato

## TÚ PUEDES SER NUESTRO CAMPEÓN

Lo realmente importante de conseguir tropecientos millones de puntos en Pokémon Pinball es que los demás lo sepan. Aquí te damos la oportunidad de lucirte ante otros jugadores, de demostrar que eres el mejor, de dejar bien alto el nombre de la revista... y de llevarte todos estos premios.





# ON PINBALL

## ¡¡Regalamos!!

**22** Juegos para  
Game Boy  
Advance



**198**  
Relojes exclusivos  
Nintendo Acción



Sorteamos

**11** Super Paks  
Pokémon  
GBA SP  
Rubí y Zafiro



## ¿Cómo conseguirlos?

- La competición comienza el **21 de noviembre** y finaliza el **6 de febrero de 2004**. Durará exactamente 11 semanas.
- Cada semana se elegirán las **10 mejores puntuaciones** para la mesa Rubí y las **10 mejores** en Zafiro. El **mejor de cada mesa** ganará **un juego a elegir** de GBA de Nintendo España. Los 9 restantes obtendrán un **reloj exclusivo Nintendo Acción**.
- Al final de la competición se sortearán entre todos los participantes **11 paks GBA SP Rubí y Zafiro Edición Limitada**.

## ¿QUÉ DEBO HACER PARA PARTICIPAR?

- 1** ¿Ya tienes el juego? Pues regístralo en [www.nintendovip.com](http://www.nintendovip.com) Y luego practica hasta que consigas la mejor puntuación posible. Cuando la tengas, guárdala en el cartucho.
- 2** Entra en <http://pokemon.nintendo.es> y cliqueea en el campeonato Pokémon Pinball.
- 3** Introduce tus datos e identificate como participante de esta revista, escribiendo la siguiente clave: **naccion**
- 4** Entonces escribe tu **puntuación**, entra el contenido de tu Pokédex y ¡suerte! ¿Te has enterado de todo? Si no, visita <http://pokemon.nintendo.es> y repasa bien todas las bases.
- 5** Recuerda que puedes participar tantas veces como quieras. O sea que cada vez que superes tu propio record, no dejes de probar suerte.





¡Aprende los mejores golpes de tus luchadores favoritos!

# SOUL CALIBUR 2

¿Ya controlas perfectamente a Link? Seguro que sí, pero a lo mejor en esta guía encuentras algún ataque que nunca antes habías probado, sencillamente, porque no lo conocías. Para que no te quedes sin “dar golpe”; para que aprendas los combos más bestias; y para que este juego no tenga secretos para ti... Aquí tienes los golpes más importantes de todos los personajes del juego.

## Astaroth

### FICHA PERSONAL

- **Arma:** Hacha gigante (Kullutues).
- **Disciplina:** Gyulkus.
- **Edad:** 7 años desde su resurrección.
- **Estatura:** 1,95 m.
- **Peso:** 134 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** Desconocido.
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** 3 de septiembre, en un lugar desconocido.
- **Familia:** Sirvientes de Ares, Dios de la guerra.



### BÁSICOS

- →+A,B
- →+A,(B)
- →→+A,B
- ←+A,A
- ←+A,B
- ←←+A
- ↓←←A,A,A,A,A
- B,(↑)+A
- B,(↓)+A
- B,(B)
- B,B,→
- B,→+K
- ←←+B
- ←←+B(↑ o ↓)
- ←←+B(↑ o ↓)K



- →→+(K)
- →+(K),A
- →+(K),(A)
- →+A+→
- →+(A+B)
- ←+A+B
- ←←+A+B
- →→+A+B
- →→+B+K
- →→+B+K
- ↓→→+B+K

■ →+B+K→B para lanzar  
**TOTALMENTE AGACHADO**  
■ →+K

### PRESAS

- B+G,F
- B+G,B
- ↓←←+A
- A+G o B+G

- →+(A+G o B+G)
- ↓+(A+B o B+K)
- A+G o B+G

### 8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- (→ o ↗ o ↘)+(A),B
- →+B+K
- R+(B+K)
- (↗ o ↘)+B
- (↗ o ↘)+(B)
- (↗ o ↘)+(K)
- (A+B)
- (↑ o ↓)+A,A
- (↑ o ↓)+(K)

- (↖ o ↙)+(A)
- (↖ o ↙)+(A),A
- (↖ o ↙)+(A),B



- (↖ o ↙)+(A),B
- (↖ o ↙)+B,K
- (↖ o ↙)+B,K
- 4+B
- 4+B(↑)
- 4+B(↓)K
- 4+(A+B)
- 4+B+K

## Heishiro Mitsurugi

### FICHA PERSONAL

- **Arma:** Katana (Shishi-01).
- **Disciplina:** Tenpu-Kosai Ryu Kai
- **Edad:** 29 años.
- **Estatura:** 1,74 m.
- **Peso:** 70 Kg.
- **Grupo Sanguíneo:** AB
- **Lugar y Fecha de Nacimiento:** Bizen (Japan), 8 de junio
- **Familia:** Fierrocida



### BÁSICOS

- A,→
- ←+A
- ←+A,B
- 4+A,→
- →+A,A
- ←←+A
- →→+A,(↑ o ↓)
- →→+A,A
- ↓→→+A
- (B),B,(↓)
- (B),B,(↑)
- B,B,→
- ←+B,→
- →+B,↑
- →+B,↓
- ←←+B,(B)
- →→+B,B,(B)
- →→+B,B,(↓)

- →→+B,B,(↑)
- ↓→→+B
- B,A
- ↓+K,B
- ↓+K,B,→



- ←+K,B
- K,→ o →→+K
- K,B
- A+B
- →→+A+B
- ↓+A+B
- B+K
- ←+B+K
- A+K

- A+K,→
- ←+A+K
- (↗+G)+A+B

**TOTALMENTE AGACHADO**

- A
- B
- →+B
- ←+B,B
- K
- ←+A+B

### PRESAS

- B+G,F
- (de frente) A+G
- B+G
- A+G o B+G



### RELICSTANCE

- ←+A+B para activar.
- A,B
- (K)
- (A+B)
- A+B+K o →→+G

### MIST STANCE

- (↑)+B+K
- (↓)+B+K
- →→↓+A
- A,A
- B,B

- (↑ o ↓)+(K)
- (↖ o ↙)+(A)
- (↖ o ↙)+(A),'
- (↗ o ↘)+(K)
- (A+B)

### HALF DEATH

- ←+A+B para activar.
- A,B

### FULL MOON

- →+B+K
- →→↓←←+B



A: Botón A B: Botón B K: Botones X o Y G: Botones L o R ( ) Los paréntesis significan mantener pulsado \* Volver a la posición neutral del stick.



# Cassandra Alexandra

## FICHA PERSONAL

- Arma: Espada corta y escudo (Rómulo y Némesis)
- Disciplina: Alamanas
- Edad: 21 años
- Estatura: 1,56 m. ■ Peso: No consta
- Grupo Sanguíneo: B
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Almas, 20 de julio
- Familia: Achirod, Nika, Lucius, Sophia



### BÁSICOS

- A,B,B
- A,B,K
- A,K
- →+A,K
- →→+A
- ↘+A,B
- ←←+(A)
- ←←+(A),A
- ←←+(A),B
- B,A,A,A
- B,(B)
- B,↓+B,B,B
- B,↓+B,B,B,K
- ↘+A+B
- B,K
- →→+B,B
- ↓+B,B,K



- ↓+B,B,↑+B
- ↓+B,B,↑+B,A,A
- ↓+B,B,↑+B,A,K
- ←←+B
- ←←+B,A
- →→+K
- (↑ o ↗)+K,K
- ↖+(K) o B,K
- →→+A+B
- ↘+A+B
- ↑+(A+B)
- B+K,(B)
- ←←+B+K

### TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+B

### PRESAS

- A+G
- B+G
- →→+B+G

### 8-WAY RUN

- ↓+A,A
- ↓+A,A
- ↑+A,A
- (↖ o ↙)+A,K
- ←←+(A)
- ←←+(A),A
- ←←+(A),B
- ←←+B,A

- →+B,B
- →+B,B
- →+B,A,A,A
- →+A+B
- (↗ o ↘)+K,K
- (↑ o ↓)+K,K
- (↖ o ↙)+A,K
- K,B
- K,B,B
- A+B
- B+K

### ANGEL STEP

- ↓↘→



- (↑ o ↓)+A
- A,B
- (↑ o ↓)+A,B
- (↑ o ↓)\*B
- (↑ o ↓)\*B,A
- (↑ o ↓)\*B,A,A
- (↑ o ↓)\*B,A,K
- (↑ o ↓)\*K,K

### ANGELIC T.

- ↓↘←+G
- ↓↘←+←
- ↓↘←+B

# Cervantes

## FICHA PERSONAL

- Arma: Soul Edge y Nirvana (Espada/Pistola)
- Disciplina: Recuerdos de Soul Blade
- Edad: 48 años
- Estatura: 1,55 m.
- Peso: 81 Kg.
- Grupo Sanguíneo: Ninguno
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Valencia, 1 de enero
- Familia: Huérfano, Dios de la guerra



### BÁSICOS

- A,←+B
- A,←+B,B
- ↘+A,B
- ↘+A,B
- ↘+A,(B)
- ↘+A,B
- ↘+A,(B)
- ←←+A,A
- B,B,A
- B,G,B,B
- B,B,←+B
- B,G,B,←+B
- ←←+A,K
- →+(B)
- →+B,B



- →→+K,B
- ←←+K,K
- ←←+K
- →→+K
- A+B,A
- A+B,B
- ↘+A+B
- ↓+A+B
- ↘+A+B
- ←←+A+B
- ←←+(A+B)
- ←←+A+B

- →→+A+B
- →→+A+B,B
- (↖ o ↑)+A+B
- ↗+A+B
- ↗+(A+B)
- ↘+B+K
- ↘+(B+K)



- ↓+(B+K)
- ←←+B+K
- →+B+K
- \*+A,(B)

### TOTALMENTE AGACHADO

- A+B,B

### PRESAS

- A+G
- B+G
- B,←

### 8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- (→ o ↑ o ↓)+A+B
- (↗ o ↘)+A+B
- (↗ o ↘)+(A+B)
- (↑ o ↓)+A,A

- (↑ o ↓)+A,B
- (↖ o ↙ o ↓)+A
- (↖ o ↙)+A+B
- ←←+(A+B)

### GUN LOAD

- ↓↘←+←+A,←+A
- ↓↘←+←+A,A,(B)
- ↓↘←+B,(↑ o ↓)
- ↓↘←+→+B+K
- ↓↘←+B+K
- ↓↘←+A+K

# Ivy (Isabella Vallentine)

## FICHA PERSONAL

- Arma: Espada Serpiente Ivy Blade
- Disciplina: Link
- Edad: 38 años
- Estatura: 1,53 m.
- Peso: 59 kg.
- Grupo Sanguíneo: B
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Londres, 10 de noviembre
- Familia: Cervantes



### BÁSICOS

- ↘+A,A
- ↓↘←+A
- B,→+B
- →+(B),(↓)
- →+(B),(↑)
- →→+B
- ↓↘←+B
- ↓↘→+B
- ↓↘→+B,(↑)
- ↓↘→+B,(↓)
- ↘+(K)
- ↓↘+K
- ←←+K
- →→+(K)
- ↘+A+B
- ↓+A+B
- ←←+A+B,B

- ←←+A+B,(B)
- →+A+B



- →→+A+B,←
- (↖ o ↑ o ↓)+A+B,A
- ←←+A+B
- ←←+(A+B)
- ↘+(B+K)
- ←←+B+K
- →+B+K
- (↖ o ↓ o ↘)+A+K

### TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+(B)
- ↘+B
- ↘+K

### PRESAS

- A+G
- B+G
- ↘↖→↓↘↘+A+B
- A+G o B+G

### 8-WAY RUN

- →+B+K
- →+(B+K)
- (↗ o ↘)+A
- (↗ o ↘)+B
- (↑ o ↓)+A,←

- (↖ o ↙)+A,A
- (↖ o ↙)+(B)

### WHIP S.

- ↓↘←
- ↘↖→↓↘↘+A+K
- B+K
- A+K
- A+B

### SPIRAL LUST

- Mantener uno de los botones y soltar.

### S.SERENADE

- B,B
- A+B

- B+K



### S. TRIBUTE

- B,B,B
- B,→B,←B,→B,←B

### S.EMBRACE

- A+B
- B+K
- ←+B+K
- →+B+K
- →+B+K,↑

# Kilik

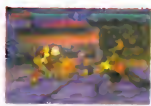
## FICHA PERSONAL

- Arma: Vara (Kali-Dvapara Yuga)
- Disciplina: Ling-Sheng Su
- Edad: 23 años
- Estatura: 1,70 m.
- Peso: 64 Kg.
- Grupo Sanguíneo: A
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Desconocido, 9 de febrero
- Familia: Maestro Edge



### BÁSICOS

- →+A,A,A
- →+A,A,B
- →+A,A,B,↑
- →+A,A,B,↑+(B)
- →+A,A,B,↑+(A)
- →+A,A,B,↓
- →+A,A,B+K
- ↘+A,B+K
- B,B,(↑ o ↓)
- →+B,↑+(A o B)
- (↑ o ↓)\*B,B,B,B
- (↑ o ↓)\*B,B,←+B
- →→+K,K,B
- ←←+A+B,B,B
- ↓↘←+A+B



- G+B+K
- (↖ o ↓ o ↘)+B+K
- (↖ o ↓ o ↘)+B+K,↑
- (↖ o ↓ o ↘)+B+K,↓
- (tumbarse)
- ←←+B+K
- →+A+K
- (↘ o ↙)+A+K
- ↓+A+K

- ←←+A+K
- G+K,(A o B)

### TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+B
- ↘+B
- A+B



- MANTENIENDO LA POSICIÓN DE TUMBADO
- A+K

- A+B
- A+B,K

### PRESAS

- A+G
- B+G

### 8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+B+K
- ↗+A,A
- (↗ o ↘)+K,K,B
- ↘+A,A
- (↑ o ↓)+A,A,A
- (↑ o ↓)+A,B
- (↑ o ↓)+K~A

- (↑ o ↓ o ↖ o ↙)+B+K
- (↖ o ↙ o ←)+K
- ←+B+K

### MONUMENT

- ↓↘→ para iniciar monument.
- A+B
- A+B,K
- B+K↓↘+A+K

### TRIBUTE

- ↓↘←+A o B o K,K







# Talim

## FICHA PERSONAL

- Arma: Syl Serika y Loka Loka
- Disciplina: Danza del viento
- Edad: 15 años
- Estatura: 1,40 m
- Peso: 43 Kg
- Grupo Sanguíneo: D
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Sumate de Asul, 15 junio
- Familia: Sumate, Lido, Kalmes y Alar he Imenón



### BÁSICOS

- A,A,B
- A,A,B,(↑ o ↓)
- A,A,B,K
- ←+A,(K)
- →+A,B
- ←←+A,A,A
- ←←+A,A,
- A,↓↘→+B
- ←←+A,(A)
- B,B,(↑ o ↓)
- B,B,A
- B,B,K
- B,B,K,→
- B,B,←+K
- ←+B,→
- ←+B,←
- ←+B,→+(B)
- →+B,A,(↑ o ↓)



- →+B,A,→
- →+B,A,←
- →+B,B
- ←+B,↑
- ←+B,↓
- ←+B,→
- ←+B,B
- ↓↘→+(B)
- ↓↘←+B
- ↓+K,A
- ↓+K,(A)
- →+A+B
- →+A+B
- ←+A+B

- ↓+A+B
- ↓+A+B,(↑ o ↓)
- ↓+A+B,→
- ↓+A+B,←
- ←+A+B
- ↗+B+K
- ↖+B+K
- ←+B+K

### TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+B,B

### PRESAS

- A+G
- B+G
- ↓↘→+A+G
- ↓↘→+A+G
- ←+A+B

- ↓↘←+B+K

### 8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- →+A,A
- →+A+B
- →+A+K
- →+A
- ↘+A
- ↗+B,→+(B)
- ↘+B,→+(B)
- ↘+K,A
- ↗+K,A
- A+B
- ↓+B+K
- ↑+B+K
- (↑ o ↓)+A,(↑ o ↓)

- ↑+B
- ↓+B
- ↑+B,→
- ↓+B,→



- (↖ o ↗)+B,(↑ o ↓)
- (↖ o ↗)+B,→
- (↖ o ↗)+K
- ←+A,A,A
- ←+A,A,A,↓↘→+B
- ←+B+K
- CUALQUIER DIRECCIÓN Y B+K

# Voldo

## FICHA PERSONAL

- Arma: Kalars (Manas, Ayus)
- Disciplina: Autodidacta
- Edad: 50 años
- Estatura: 1,82 m
- Peso: 85 Kg
- Grupo Sanguíneo: A
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Palermo, 25 de agosto
- Familia: Fallecida



### BÁSICOS

- ↓+A,K
- ↓+A,A,A
- ↓+A,K,K,K
- ←+A,A
- →+B,B
- ↘+B,B
- ↓+B,←
- ↓+B,B
- ←+B,K
- ←+B,K,K
- ←←+B,A
- ←←+B,A,A
- ←←+B,(B)
- ←+K,→
- →+A+B



- →+A+B
- →+A+B,K
- ↓+A+B
- ↘+A+B
- ↘+(A+B)
- ←+(A+B)
- ←+A+K
- →+A+K,K
- ↓+B+K
- ↑+B+K
- →+(B+K)
- ←+(B+K)

### TOTALMENTE AGACHADO

- ↘+A+B
- ↘+(A+B)
- (↖ o ↓ o ↘)+B+K

### PRESAS

- A+G
- B+G
- K+G

### 8-WAY RUN

- (← o ↖ o ↗)+B,A,A
- (← o ↖ o ↗)+(B)

- (← o ↖ o ↗)+A+B
- (← o ↖ o ↗)+A
- (← o ↖ o ↗)+B
- (← o ↖ o ↗)+A+B,K

### CALISTRO

- ↓,↘,→ para activar
- A,↘+A
- A,←+A
- A,←+A

### BLIND S.

- ↓,↘,←
- →+→+(A)
- ↓+A+B
- ←+B,B
- ← o →+B+K

### MANTIS

- ↘+A+K
- ↓+A+K
- (↑ o ↓)+B,B,B
- →+B+K
- (↑ o ↓)+(A o B)
- A+B

# Chai Xianghua

## FICHA PERSONAL

- Arma: Fajada y Viena
- Disciplina: Ling-Sheng Su
- Edad: 20 años
- Estatura: 1,57 m
- Peso: 46 Kg
- Grupo Sanguíneo: B
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Imperio Ming, 2 de abril
- Familia: Fallecida



### BÁSICOS

- A,A,(↑ o ↓)
- A,A,B
- A, K,(↑ o ↓)+B
- A, K,B
- A, K,K
- A,A,←+B,B
- A,A,←+B,B,B
- ↘+A, K
- B, A, A
- B, K, B
- B, K,B,B
- →+B, A
- →+B, B
- ←+B,B
- ←+B,B,B
- →+B,B
- →+B,B,← o (→+B,B,←)



- ←←+B,←
- ←+B, A
- ←+(B),A
- K, B,B o (K, B,B)
- ←+K, A,A,B
- ←+K, A,A,(↑ o ↓),B
- ←+K, A,A,K
- →+K,B
- →+A+B
- →+A+B
- ↘+A+B
- ↓+A+B

- ←+A+B
- ←+(A+B)
- ←+A+B
- ←←+A+B
- →+B+K
- →+B+K,(↑ o ↓)
- →+B+K
- ↖ o ↓ o ↘ o ↘+B+K
- ←+B+K
- ↓+A+K,K
- ↓+A+K,↓+K

### TOTALMENTE AGACHADO

- B, A
- ↘+B
- ↘+B, B
- A+B,B
- A+B,↓+B

### PRESAS

- A+G o B+G
- ↓↘←+B+G

### 8-WAY RUN

- (→ o ↗ o ↘)+(A)
- →+B,B
- →+B,B o (→+B,B,←)
- →+A+B
- →+B+K
- A+K
- (↗ o ↘)+K,A
- (↗ o ↘)+K,A,B+K
- (↗ o ↘ o ↑ o ↓ o ↖ o ↗ o ↘)+A+B



- (↗ o ↘ o ↑ o ↓ o ↖ o ↗ o ↘)+B+K
- ↑+K,B o (↑+K,↓+←)
- (↖ o ↗ o ↘)+B
- (↖ o ↗ o ↘)+B,←
- (↖ o ↗ o ↘)+K, A,A,B
- (↖ o ↗ o ↘)+K, A,A,K
- (↖ o ↗ o ↘)+K, A,A,(↑ o ↓),B

# Yoshimitsu

## FICHA PERSONAL

- Arma: Katana (Yoshimitsu)
- Disciplina: Manji Ninjutsu
- Edad: Desconocida
- Estatura: 1,73 m
- Peso: 58 Kg
- Grupo Sanguíneo: B
- Lugar y Fecha de Nacimiento: Monte Fuji, en fecha desconocida
- Familia: Desconocida



### BÁSICOS

- A
- B,B
- A,A
- ↓+A
- ←←+A
- →+A
- →+A
- ←+A,A,A,A,A
- ←+A,A,A,A,A
- ↓↘←+A
- B
- BB
- BA
- →+B,↑
- →+B,↓



- →+B,B+K
- →+B,B+K, A+B
- →+B,B+K, A+B, K
- ↓↘→+B
- ←+K,B
- →+K,↓+K
- ↓+A+B,B
- ↓+A+B,A
- →+A+B
- →+A+B,A
- →+A+B,B

- →+A+B, ↓+B
- ←←+B+K,A
- ←←+B+K,B
- →+B+K,B,B,B
- ↗+B+K,←
- ↗+B+K,A
- ↗+B+K,B
- ↗+B+K, K
- ↗+B+K, K,←
- ↗+B+K, K,A
- ↗+B+K, K,B
- →+B+K
- →+B+K,A+B
- →+B+K,A+B,K
- →+B+K,→+(A+B)
- →+A+K

### PRESAS

- →+A+G
- ↓↘←+A+B
- →+K+G
- A+G
- B+G

### 8-WAY RUN

- →+A+B,↓+B
- →+B+K,A+B,K
- (↖ o ↗ o ↘)+A+B
- (↖ o ↗ o ↘)+B+K

- (↖ o ↗ o ↘)+B+K,A
- (↖ o ↗ o ↘)+B+K,B
- ←+A
- ←+B
- (↗ o ↘)+A+B
- (↗ o ↘)+B+K
- (→ o ↗ o ↘)+B+K

### RANDOM

- K+G o ←+K+G

### POGO

- A+B

### SITTING

- B+K







# Seung Mina



## FICHA PERSONAL

- Arma: *Samurai (Sword) Trandem*
- Disciplina: *Long Shing Su*
- Edad: 23 años
- Estatura: 1,62 m
- Peso: 58 Kg
- Grupo Sanguíneo: A
- Lugar y Fecha de Nacimiento: *Dai-San, 1 de noviembre*
- Familia: *Mamá y papá (M. Minchida, Seung Han Myong)*

### BÁSICOS

- A
- B
- K
- A, A
- A, B
- A, A ↓ ↑
- A, A, B
- → + B
- → + A
- → → + A
- → → + B
- → → + K
- → + A, K
- ← + A
- ↓ + A
- ↘ + A
- ← + A
- ↖ + A, A

- ← ← + A
- ← ← + K
- ← ← + B
- ← ← + A, A
- ↘ + B
- ← + B
- ← + (B)
- B, B
- B, A
- B, K
- ↘ + K
- ↘ ↓ + B
- ↓ ↑ + \* B
- K, B
- → + K
- ← + K
- ↘ + K
- ↘ + K
- ↓ + K

### PULSA CUALQUIER DIRECCIÓN Y

- A + B
- B + K
- A + K

### PRESAS

- A + G
- B + G
- ↘ A + B
- ↖ A + B

### 8-WAY RUN

- → + K
- → + A
- ↘ + A
- ↘ + A, A
- ↓ ↑ + A

- ↓ ↑ + K
- ↓ ↑ + B
- ↓ ↑ + A, B
- ↓ ↑ + A, B
- ↘ + A
- ↘ + B
- ↘ + (B)
- ← + B
- ← + A
- ← + A, A
- ↘ + K
- ↘ + K, K
- ↘ → + B
- ↓ ↑ + B, B
- ↘ + K, K
- ↓ ↑ + K, A
- ↘ + K + K
- ↘ → B + K
- ↘ ↘ ↓ B + K

# Berserker

## FICHA PERSONAL

- Arma: *Hacha de combate (Apocalypse)*
- Disciplina: *Autodidacta*
- Edad: 38 años
- Estatura: 1,90 m
- Peso: 140 Kg
- Grupo Sanguíneo: Desconocido
- Lugar y Fecha de Nacimiento: *Londres, 14 de septiembre*
- Familia: *Padres desaparecidos. Bangoo (hijo)*

### BÁSICOS

- A
- B
- K
- AA
- AB
- → + A
- → + A, B
- → (→) + A
- → (→) + (A), B
- ↘ + A
- ↓ + A
- ↖ + A
- ← + A
- → + A
- ← (←) + A

- ↓ ↘ ← + A, A, A
- (G), ↑, A
- ↑ + A
- B, A
- B, ←, A
- B, →
- B, B, →
- ↘ + B
- ↓ + B
- ↖ + B
- → + B
- ↑ + B
- (G), ↑, B
- → (→) B
- ← (←) B

### MIENTRAS NOS LEVANTAMOS

- A
- B
- K
- K, A

### PRESAS

- A + G
- B + G
- ↓ ↘ ← B + G
- ↓ ↘ ← B + G ↑
- ↘ A + G
- → A + G
- → B + G

### 8-WAY RUN

- ↘ + A
- ↘ + (A), B
- ↓ ↑ + A, A
- ↘ + A
- ↘ + A
- → + B
- ↓ ↑ + B
- ↘ + B
- ↘ + K
- ↘ + K
- ↘ + A + B
- ↘ ↓ + A + B
- → B + K

# Necrid



## FICHA PERSONAL

- Arma: *Enemigo (Machete)*
- Disciplina: *Autodidacta*
- Edad: Desconocida
- Estatura: 1,36 m
- Peso: 104 Kg
- Grupo Sanguíneo: *Autodidacta por el yoda*
- Lugar y Fecha de Nacimiento: *Desconocido*
- Familia: *No se recuerda*

### BÁSICOS

- AA
- A, (A)
- A, B
- A, K
- A, K, B
- → + A
- → + A, A
- → + A, A, A
- → + A, B
- → + A, (B)
- → → + A
- ↘ + A
- ↘ + A \* K
- ↘ + B \* B
- → → + B
- → → + K
- ← ← + B
- ← ← + A



- A + B, G
- → → + A + B
- ↘ + A + B
- ↓ + A + B
- ↓ + A + B, ↓ + A + B
- ↖ + A + B
- A + K
- (A + K)

### PRESAS

- A + G
- B + G
- B, G, B

### 8-WAY RUN

- → + A
- → + B
- → + K

- → + B, B
- ↘ + A
- ↘ + B
- ↘ + K
- ↓ ↑ + A
- ↓ ↑ + B
- ↓ ↑ + K
- ↓ ↑ + A, B
- ↖ + A
- ↖ + K
- ↖ + A, A
- ↖ + B, A

### DREAD CHR

- ↓ ↘ ← para activar dread charge.
- A
- B

- K
- ↓ + A
- ↓ + A, ↓ + A
- ↓ ↑ + B
- K, K
- K, K, K



### DOREKU

- → + B + K
- A
- B
- K
- ← + K (sobre el contrario).

# Link



## FICHA PERSONAL

- Arma: *Espada Maestra y Escudo Hylian*
- Disciplina: *Esgrima Kokiri*
- Edad: 17 en apariencia...
- Estatura: Desconocida
- Peso: Desconocido
- Grupo Sanguíneo: Desconocido
- Lugar y Fecha de Nacimiento: *Hyrule*
- Familia: Desconocida

### BÁSICOS

- A, B, B + K
- A, B \* K
- A, A, B
- → → + A
- → → + B
- ↘ + A
- ↘ + B
- ↘ + A + A
- ← + B, A

- ← ← + B
- → → + B, A
- ↘ + K, K
- ← ← + B + K

### PRESAS

- A + G
- B + G

### 8-WAY RUN

- ↘ + B
- ↘ + B, A
- ↓ ↑ + B
- ↓ ↑ + K
- ↓ ↑ + K, →
- ↓ ↑ + K, ←

- ↘ + A
- ↘ + B
- ↘ + A, B
- ← + A
- ← + B



- CUALQUIER DIRECCIÓN
- A + B
- B + K
- A + K

### ARCO

- A + B para sacar el arco
- A
- B
- K
- (B)
- ↘ o ↘ + B
- K, K

### BOMBAS

- B + K para preparar las bombas.
- A
- B, B
- B, K

### VOLTERETAS

- → + K (normal)
- A
- B
- K
- K ↓ B
- ↓ ↑ (especial)
- ← o → A
- B o K
- K, ↓, B







- ▶ Todas las Psinergías y Djinn que vas a necesitar.
- ▶ Paso a paso desde Madra a la Ciénaga de Taopo.
- ▶ Tres nuevas invocaciones para arrasar a tus enemigos.

Descubrimos los secretos mejor guardados de esta superaventura

# GOLDEN SUN 2

SEGUNDA ENTREGA

¿Te vuelves loco buscando a los Djinnns? ¿Aún no sabes dónde está Piers? ¿Y qué ocurre con la serpiente de Izumo? Si te encuentras atascado por ahí sin saber ni a dónde ir, no te preocupes. Aquí y ahora te mostramos todos los datos que necesitas para avanzar en la aventura y, mientras tanto, que no te dejes ni un sólo secreto en el camino.

## ANTES DE EMPEZAR...

Sigue aumentando tu colección de Djinnns e invocaciones con estas listas, y no dejes de echar un vistazo a las nuevas psinergías.

### LOCALIZACIÓN DE LOS DJINN

Seguimos con la lista de Djinnns que comenzamos en la primera entrega. Aquí tienes la localización de diez de ellos más, pero aún falta un trozo de la lista para tenerlos todos. Por cierto que, por si lo desconocías, reuniendo los 72 Djinnns (ya sabes, sumando los de ambas entregas de Golden Sun) puedes ganar acceso a una zona secreta, de la que hablaremos más adelante. Nota también que la numeración se la damos nosotros, pues no hay un orden estricto para encontrarlos.

■ 16. Marte HULLA, en Izumo te lo da Lady Uzume a cambio del ídolo

bailarín, una vez la serpiente ha sido derrotada por tus chavales.

■ 17. Venus BARRO, en las Catacumbas del Gran Gabomba. Utiliza Baguio para llegar.

■ 18. Mercurio VAPOR, en la Roca del Agua. Cuando lo veas, cerca de la salida, usa Secar en la cara que hay encima para alcanzarlo. [56]

■ 19. Venus FLOR, en la ciénaga de Taopo. Tirándote por una de las rampas en las cuevas de la ciénaga.

■ 20. Júpiter ACEZO, cerca de la torre de Tundaria en combate aleatorio. [57]

■ 21. Venus MEZCLA, en la Cueva de la Isla. Una vez completada la

tarea de los animales, te llevará la amable tortuga desde la Isla del Mar del Tiempo.

■ 22. Júpiter CALIMA, en Islas Apojii utilizando arena en la playa, yendo al este y atravesando las puertas tras las cascadas. [58]

■ 23. Marte REFLUJO, en la Torre de Tundaria, por la zona este deslizándose por el hielo.

■ 24. Mercurio FRÍO, al sur de Gondowan, en combate aleatorio.

■ 25. Mercurio CARAMA, en la Antigua Lemuria. Para llegar donde está, necesitas primero Pulverizar. Luego hay que usar Lasca Baguio y Sismo para pillarle.





## INVOCACIONES

Como ya sabes, las invocaciones resultan muy importantes (si no imprescindibles) para ciertas batallas, sobre todo contra los jefazos y algunos otros enemigos muy poderosos. La lista sigue con estas nuevas tres "deidades" para que te ayuden en combate. No olvides que **para ciertas invocaciones antes necesitas encontrar las lápidas correspondientes [59]**. De momento, y si has seguido nuestro recorrido del número anterior, debes tener las lápidas de Zagan, Megara, Flora y Moloch, que se suman a estas valiosas invocaciones de Ulises y Eclipse.



DESCRIPCIÓN	DJINNS	PODER
Juicio final	4 Djinn Venus	El poder del Apocalipsis
Ulises	2 Djinn Mercurio y 2 Djinn Marte	Mago legendario vagante Necesaria lápida de invocación. Búscala en las Ruinas de Izumo.
Eclipse	2 Djinn Mercurio y 3 Djinn Júpiter	Dragón cuyas alas abarcan los cielos. Necesaria lápida de invocación. Se obtiene jugando en la fuente de Lemuria.

## PSINERGIAS

Más psienergías clave para utilizar durante la aventura.

- **SECAR:** Exclusiva de Piers. Se aprende localizando la lápida en la **Roca del Agua** y sirve para vaciar pequeñas zonas llenas de agua.
- **ARENA:** Úsala para **avanzar por debajo de la arena** y pasar así por lugares de otro modo inaccesibles. Es de Félix, y se aprende tras derrotar a la serpiente de Izumo. [60]
- **RESUCITAR:** Realmente útil para, como su nombre indica, **revivir a tus colegas caídos**. Consume 15 PP y el Tomegathericon es necesario.
- **ESTALLAR:** Necesario Broche Estallido, que se encuentra en la **Torre de Tundaria**. Sirve para destruir ciertos obstáculos.
- **PULVERIZAR:** Tienes que equipar a Félix el objeto Pulverizador, que te da el rey de Lemuria. Así podrás



hundir ciertas rocas o farallones. Vital para llegar al **Mar del Oeste** a través de los Riscos de Gondowan [61]

# Un nuevo compañero

Piers, el misterioso personaje que estaba encerrado en Madra, ha sido al fin liberado y ha ido hasta Kibombo para recuperar su Orbe Negro, robado por los guerreros de ese pueblo. Piers termina uniéndose a tu cada vez más tumultuoso equipo y juntos, nos disponemos a superar la mazmorra del Gran Gabomba en busca del dichoso orbe.

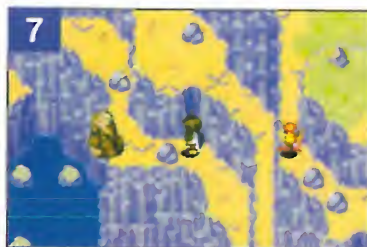
## 1 MADRA Y RISCOS DE GONDOWAN

■ **Vuelve a Madra y descubrirás que Piers ha partido al oeste, a recuperar su orbe negro.** Así que ponte en camino hacia los Riscos de Gondowan. Allí, utiliza Cavar donde veas que está el perro olisqueando para hacer brotar un **potente chorro de agua que te permitirá avanzar**. Más adelante tira la gran roca al mar para utilizarla, en la parte inferior, como plataforma [7].

■ **Ve también a por el Djinn de esta zona y pelea con él.** Es el Djinn Marte FUEGO. Coge además, por la parte derecha, el **Champiñón Risa** (de color rojo) y ve entonces por la cuerda para llegar hasta el continente Gondowan [8].

## 2 NARIBWE

■ **Utiliza Enlazar al lado de la posada y baja por la enredadera para recoger en el cofre una Corona cornuda [9].** Usa torbellino a la izquierda del pueblo para quitar los arbustos que crecen frente a la escalera, y Revelar para ver que la roca rodeada de columnas es en realidad un **cofre que contiene Anillo Unicornio**.



## 3 MONTAÑAS DE KIBOMBO

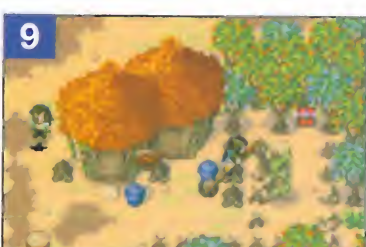
■ **Los guardas no te dejan pasar, y si te ven vuelves al principio.** Primero mueve las dos cajas de la derecha para avanzar, luego ya en el otro lado, vuelve a mover una nueva caja para escalar por la enredadera, poniendo mucho cuidado para que no te vean los enemigos [10]. Recoge el **hacha de disco que hay dentro del cofre**, usa enlazar en la cuerda y conseguirás avanzar hasta la siguiente pantalla.



■ **Empuja la caja encima del guarda y utiliza sismo en la caja de adelante para tirar el hueso [11] y así entretener al perro.** Saca a pasear el torbellino para quitar la maleza de la entrada a la cueva y adentro. **Verás también un Djinn en esta parte**, pero hasta que no tengas Congelación no puedes enfrentarte a él.

## 4 KIBOMBO

■ **Utiliza enlazar en la cuerda que hay a la entrada del pueblo, y ve**



saltando entre las columnas, pasando por el tejado de una choza. Verás que la ceremonia de Akafubu está comenzando, y **Piers está ahí, presenciándolo todo [12]**. Tras las escenas de Piers y el Gran Gabomba mueve el pilar de piedra arriba de Piers. Tras la charla se une a tu grupo (en nivel 18, con **dos Djinn FUENTE y CORTINA**, ambos de agua). Rodea la estatua Gabomba y cava en la "X" junto a la enredadera para descubrir una escalera.



## Un nuevo compañero (continuación)

### 5 MAZMORRA DE LA ESTATUA DEL GRAN GABOMBA

■ En el tercer piso utiliza enlazar en la rueda (cuando la otra clavija esté muy cerca) para detener la maquinaria. Luego en el quinto piso hay una rata [13], sigue el camino que te marca (subiendo en el engranaje rojo y de ahí saltando sobre los otros) para llegar abajo, hasta el engranaje parpadeante donde aplastar la estaca. Ve también dando un rodeo a la zona oeste y aplasta la otra estaca, así el engranaje se colocará correctamente.

#### ■ Octavo piso, el circuito eléctrico.

Aplasta la estaca para levantar los trozos del circuito y utiliza las baldosas junto a la estaca para girarlos. Colócalos de forma que al menos 3 de los 4 puntos eléctricos, (al menos 2 azules y 1 rojo) lleguen a la cabeza central. Al parecer, también la posición de las baldosas no es la misma en todos los juegos, aunque esperamos que esta imagen te sirva de ayuda [14].



■ Una vez has invertido el movimiento de los engranajes ve al quinto piso y, fíjate en dos engranajes rosas muy juntitos [15], sube en el de la izquierda para caer al vacío, pero justo al ladito del Djinn (Venus ACERO).

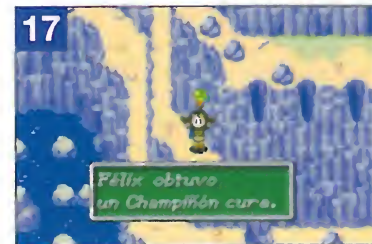
### 6 Montañas Kibombo y Riscos Gondowan (de vuelta a Madra)

■ Con el orbe negro en tu poder es hora de regresar a Madra. De vuelta por las Montañas Kibombo utiliza congelar en el charco del suelo y ve hasta la planta que hay junto a la pared donde debes usar Planta para hacer brotar una enredadera



[16] que te permita llegar hasta el Djinn (Júpiter SOPLO) que hay en esta parte.

■ En cuanto a los Riscos Gondowan, usa Congelación en el charco que hay en esta zona para hacer subir una columna de hielo.



Usándolo como plataforma, avanza hasta recoger el Champiñón Cura (el verde, que no el de la sotana) [17], con el que podrás conseguir al Djinn (Marte CARBÓN) en Madra. Para tenerlo en tu poder, simplemente ve a darle el champiñón al matrimonio de ancianos del pueblo.

# Roca de la madre Tierra

Antes de lanzarse a la aventura en el mar del este, es un buen momento para visitar de nuevo la estatua de Gabomba y obtener la psinergia Resucitar. Después, te espera la isla de Izumo, al noreste de Lemuria, donde la gente se encuentra aterrorizada por culpa de una poderosa serpiente...

Izumo y la Roca de la Madre Tierra son el paso necesario para aprender la psinergia Arena y obtener algún Djinn. Aunque antes no está de más dar un paseo por donde el Gran Gabomba y, por qué no, visitar de nuevo el primer pueblo que viste en el juego, Daila.

### 1 VOLVIENDO A LAS CATACUMBAS DE GABOMBA

■ Si te paras un momento, recordarás que aún hay una cuenta pendiente dentro de la estatua del Gran Gabomba. Pues bien, ahora que tienes Lasca Baguio y a Piers en tu equipo, ya puedes ir a por la recompensa. Así que, baja la escalera y fíjate que, usando Baguio en los arbustos, se pueden abrir agujeros hacia los pisos inferiores, además de revelar algunos objetos, y así poder avanzar [18].

■ Más adelante usa Revelar para ver una puerta oculta y luego avanza contracorriente hasta llegar

donde el charco de la izquierda, donde debes usar Congelación. Al entrar en la siguiente pantalla recibes al fin la recompensa: se trata del Tomegathericon [19], un objeto que si te lo equipas, permite utilizar la psinergia Resucitar (y que además te cambia de clase).

■ Antes de salir de estas catacumbas, falta por recoger el Djinn. Para llegar a él, fíjate que en la primera pantalla de esta zona, donde utilizas Baguio para colarte por los agujeros, hay una zona de hierba a la derecha, rodeada de rocas. Acércate lo más posible tal como muestra la pantalla [20] y utiliza Baguio para colarte por un hueco y llegar al lado del Djinn Venus BARRO.

### 2 HAY ALGO INTERESANTE EN DAILA

■ Y se trata de la Lágrima de Dios que hay en el santuario. Congela allí dentro los dos charcos de la izquierda para poder llegar hasta este





objeto [21]. Te va servir cuando vayas a la Roca del Agua. Ya comprobarás más adelante para qué sirve exactamente.

### 3 IZUMO Y LA SERPIENTE

■ Esta isla se encuentra al noreste de Lemuria. Allí todos están asustados por la presencia de una serpiente, ya que cada año deben hacer un sacrificio [22]. Esta vez le toca el turno a la amada de Isuza (Kushinada). La gran serpiente está en el monte Mikaru casi al lado del pueblo, así que ve allí a resolver toda la movida. Por si fuera poco, el monte Mikaru resulta ser la Roca de la Madre Tierra.

### 4 ROCA DE LA MADRE TIERRA

■ Antes de entrar por la gran puerta fíjate que a los lados hay escaleras. Sube y coloca el pilar de piedra encima de la baldosa gris para que, dando un rodeo, puedas continuar hacia arriba. Cuando llegues a un punto donde hay una estatua que escupe torbellinos (como las había en la Roca del Aire) verás también una liana abajo que se mueve ligeramente. Pues bien, utiliza torbellino para agarrarla y pasar al otro lado [23].

■ En la cima hay seis pilares y un altar. ¿Qué hacer? Pues tan sencillo como utilizar Revelar para ver un Idolito Bailarín [24], que debes coger para usar en el altar que hay abajo, ya dentro de la Roca de la Madre Tierra. Así desvelarás dos puertas.

■ Por la puerta de la derecha sube hasta donde hay una zona de hierba y utiliza allí Baguio para convertir la hierba en plataformas. Entonces regresa y ve por la otra puerta, de manera que puedas usar las plataformas de antes para avanzar. Adelante, usa Baguio en las hierbas donde hay un rayo de luz y verás que hay un agujero por el que la luz llega hasta la cámara de la serpiente [25]. Utiliza también el Idolito Bailarín para petar otro rayo.

■ Como podrías deducir, el tema va de cascarle algunos rayitos a la serpiente, exactamente cuatro. Para el tercero coloca la muñeca en el altar y luego usa Baguio en la telaraña para hacer caer el altar [26] y baja para usar nuevamente el Idolito. Así ya habrás completado el tiroteo de los cuatro rayos.

■ Más tarde, cuando llegues a esa especie de laberinto con un planta en cada pantalla, usa precisamente la psinergia Planta para ver el camino correcto a seguir [27]. Por



cierto, hay una Maza Oxidada en un cofre. Cuando por fin llegues a la sala de la serpiente, el tal Isuza estará dando de beber a la serpiente. No hagas caso de lo que diga y acércate para pelear con el bicho.

■ La serpiente es un bichejo duro de pelar en su plenitud de facultades, pero ahora que está debilitada. Ataca a saco con las invocaciones más poderosas que



tengas, y después infla a magias, Djinn y más invocaciones de las gordas [28]. No debería durarte mucho, y la recompensa no es poca. Nada menos que una lápida para aprender Arena.

### 5 VOLVIENDO A IZUMO

■ Regresa a Izumo y, tras la charla en casa de Lady Uzume, dale el Idolito Bailarín. De esta forma recibirás el Djinn Marte HULLA

[29]. Al salir, también Isuza te dice que ha dejado algo donde la serpiente para ti. Se trata de la Espada Nube y en realidad ya la podías coger antes cuando la derrotaste, pero Isuza sólo te lo comenta una vez llegado al pueblo. Usa Arena y ve hasta la parte de la derecha (la izquierda de la serpiente) para investigar en el charco de agua que se ha formado junto al bicho. Ahí está la espada.



## Agua y Ciénagas

Lo siguiente por hacer se trata nada menos que de superar la Roca del Agua, y así lograr que Piers aprenda Secar. Además, no dejes de hacer la primera visita a Sonnenschein, el herrero de Yalam.

### 1 LAS ISLAS APOJII

■ En el extremo este del mapa puedes ver un conjunto de islas, casi pegadas al límite del mundo, que resultan ser unas islas tropicales las Islas Apojii. Allí, en el pueblo, debes utilizar la psinergia Lluvia sobre la gran roca azul (con forma de gota). Haciendo esto verás una escena en la que el camino a la Roca del Agua queda abierto [74].

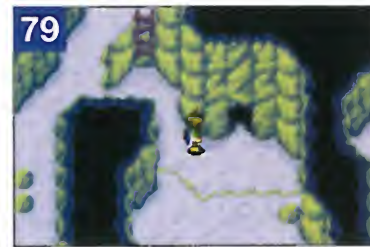
■ Antes de irte a la Roca del Agua, no dejes de utilizar Arena en la playa para acceder a la parte este del pueblo, y allí saltar por la cascada hasta un saliente. Aparentemente no hay salida, pero si caminas hacia la cascada descubres una puerta oculta [75]. Luego usa torbellino dentro de la cueva y adelante podrás llegar hasta el Djinn Júpiter CALIMA, que se unirá a tu grupo sin luchar.

### 2 EN LA ROCA DEL AGUA

■ Primero hay que subir por unas escaleras evitando las cataratas que brotan de forma intermitente, y que puedes tapar moviendo un pilar de piedra. Adelante, usa Lluvia en la estatua gris y también en la gran piedra (igualita que la de Islas Apojii) para invertir la corriente de la catarata. Ya arriba del todo, utiliza nuevamente Lluvia en la siguiente gran roca para abrir un "portal" en medio del pequeño lago que hay debajo, y así acceder finalmente al interior de la mazmorra.

■ Dentro de la mazmorra tapa con el pilar de piedra la catarata (para vaciar el lago) y congela los charcos para cruzar. Después llega hasta la roca y usa Lluvia, para así desvelar un camino mágico sobre el agua y poder avanzar. Ahora, resulta que hay otro puzzle interesante. Lo primero que debes hacer es mover las columnas de manera que el camino mágico que debes hacer aparecer no quede cortado. Ponlos como están en la imagen [76] y después utiliza Lluvia un par de veces, primero en la piedra gris para llenar la estancia de agua y luego en la gran roca.

■ Más tarde, otro puzzle similar. Atraviesa una larga cuerda que hay por la zona superior y llega hasta la pantalla con careto de piedra gris y pedrusco de agua. Ahí coloca los bloques tal como muestra la pantalla



[77], teniendo en cuenta que el de la parte inferior derecha y el de arriba en el centro no te sirven. Llena entonces todo de agua y usa lluvia en la gran roca para que aparezca el camino mágico.

■ Tras pasar por donde la útil piedra psinérgica que te recupera todos los PP, sal por la puerta inferior para utilizar ("pozi", otra vez) Lluvia en la gran roca. Pilla el cofre con pimienta a la izquierda y, sobre todo, la Piedra Acuario del cofre en el centro de la estancia. Con ella en tu poder dirígete a una pantalla inferior donde hay una extraña columna y coloca ahí la Piedra Acuario que acabas de conseguir. Las aguas se apartan para abrirte un camino, el camino que te lleva hasta el aprendizaje de la psinergia Secar, exclusiva de Piers.

■ ¡No te vayas aún! Queda una cosa importante por hacer, y es pillar al Djinn. Ve por la parte derecha, cerca de la salida, y utiliza Secar en la cara de encima del Djinn, así podrás llegar hasta él. Es Djinn Mercurio VAPOR [78], y mejor que seas contundente con los ataques porque huye con facilidad.

### 3 LAS RUINAS DE IZUMO

■ Para dar por terminada la exploración en Izumo regresa y, una vez allí, mueve el pilar que hay descolocado en el pueblo (donde están todos esos pilares de piedra) y después usa Revelar para encontrar una escalera oculta, que te lleva a las Ruinas de Izumo. Dentro hay una lápida de invocación, más concretamente, la lápida para invocar a Ulises. Pero ten en cuenta que es imprescindible tener antes la psinergia Secar, sólo así podrás vaciar el estanque que lleva hasta el preciado objeto [79].

### 4 CONOCIENDO YALAM

■ Vale, esto marcha. Ahora toca darse una vuelta por Yalam, al oeste de Osenia. Lo más interesante por aquí es la herrería al oeste del pueblo y los chavallillos que juegan a las canciones de Yepp. El herrero se llama Sonnenschein y en principio está tumbado en la cama y no quiere currar (¡será vago!). Pero claro, a estas alturas del juego, y siguiendo nuestra guía, deberías tener al menos una espada y una maza oxidada, y también al menos alguna Piedra Lágrima. Pues bien, si hablas con el herrero teniendo

alguno de estos objetos entonces sí que se levantará raudo y veloz para forjarlos.

■ Hay cosillas que debes saber sobre este tema. Lo primero es que, cuando se ponga al curro, sal del pueblo y vuelve a entrar, o simplemente ve hasta el santuario y sal para volver a la herrería. Así cuando entres ya estará listo el objeto forjado. Otra cosa que debes saber es que muchas de las cosas forjadas son aleatorias. En lo que se refiere a espadas oxidadas y demás objetos oxidados no, pero con Piedras Lágrima, Pluma Sylph, Polvo Estelar, etc. los objetos resultan aleatorios. (En la última entrega de la guía te ofreceremos una completa relación de los objetos resultantes).

■ Sobre la otra cosa importante de Yalam, se trata de los chavales que juegan cantando las tres canciones de Yepp. Al este del pueblo se lo pasan en grande cantando y enseñándote a ti también las canciones ¿Qué sentido tiene todo esto? Pues nada menos que el de indicarte el camino a Lemuria. Todo lo que te cuentan de los remolinos, las vueltas y demás tiene que ver con



eso. De todas formas no te preocupes porque más adelante te explicamos el camino completo.

■ **Espera, hay una cosilla más, sobre la cueva al oeste del pueblo y el poste ése.** Que sepas que hay que usar "fuerza", una psinergia transferida del primer «Golden Sun». Ahí también hay un cofre con la poderosa Masamune en su interior. De momento olvídate de ella, pero ya llegará el momento en el que haya que regresar a Yalam para hacerte con ella, una vez tengas la psinergia necesaria.

## 5 CIÉNAGA DE TAOPO

■ **Esta al suroeste de Yalam, más o menos al este de Garoh,** y mientras la superas, pillas todas las Piedra Lágrima que veas. Una vez allí puedes comprobar que, a poco que camines por el pantano sobre la zona de fango, te hundes. Pero también, si te das cuenta, **poniéndote sobre las zonas donde el fango burbujea vuelves a flotar**, así que de esta forma puedes avanzar [80]. Ve entonces a la derecha y usa torbellino en los arbustos, para llegar a la gruta donde te espera un Djinn. Mueve los pilares de piedra tapando

los chorros de vapor, de forma que termines **tirando al Djinn al vacío**. Luego, ve donde ha caído y, tras la pelea, Djinn Venus FLOR al sacco.

■ **Ya por la otra zona, usa Lluvia en la marca del suelo frente al vapor e inmediatamente usa Congelación.** Date prisa en pasar sobre el pilar de hielo antes de que se derrita. Si te caes al vacío en la siguiente pantalla, fíjate que hay una gotera frente a uno de esos agujeros que expulsan vapor caliente. El agua se acumula en el terreno pero cuando sale el vapor se seca. Aprovecha cuando el charco

esté crecido para **usar congelación y crear así un pilar de hielo**, igual a lo que hiciste antes [81].

■ **Por la parte del magma (sí, ésta es una ciénaga de contrastes) [82]** usa Lluvia sobre la piedra de fuego para helarla, y **mueve entonces el pilar hacia el lago de fuego** para usarlo de plataforma. Adelante, por la zona inferior, usa Lluvia en la roca y todo quedará oscuras, mientras que en la esquina superior izquierda algo brillará. **Cava un poquillo y Polvo Estelar al bolsillo.** También se puede avistar con Revelar. ¡Hora de pirarse!

# Animaladas y más

Es un buen momento para damos una vuelta por algunas de las diversas islas del Mar del Este y, aunque la Cueva de la Isla aún no pueda ser explorada del todo, al menos sí puedes pillar un Djinn.

## 1 AYUDANDO A LOS BICHOS

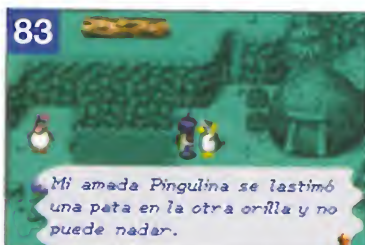
■ **A poco que hayas visitado alguna de la islas del Mar del Este,** de esas que en principio no parecen tener nada de interés, te habrás dado cuenta de que **hay algunos animales que, bien pensado, parecen formar parte de algún puzzle.** Y es que, efectivamente, lo son. El principio de toda esta movida se encuentra en la Isla este de Tundaria y, una vez ayudes a los pingüinos [83] y empieces a atar cabos, **llegarás finalmente hasta una isla secreta que, de no resolver este enigma de los animales, no podrías alcanzar.** ¡Ah, recuerda que para hablar con los animales siempre hay que pulsar el botón asignado para leerles el pensamiento! Vamos con ello:

### ISLA ESTE DE TUNDARIA

Aquí empieza la historia. Hay un pingüino que ve a su amada al otro lado, pero como ésta se hizo daño en una pata, no puede regresar nadando (anda que...). Ve saltando entre los bloques de hielo y, arriba, **empuja el tronco al agua.** Así podrás llegar al otro lado donde, además, hay una **piedra psinérgica.** Empuja a la pingüina al otro lado [84] y la recompensa será tuya: una Piedra Bonita. Y... espera, ¿Una piedra bonita? ¿Y qué hago yo ahora con esto? Pues, por el momento, ir hacia la Isla Sudeste de Angara.

### ISLA SUDESTE DE ANGARA

Una vez dentro de la isla, congela el charco para crear un bloque de hielo, y entonces **coloca las dos cajas, una encima de la otra, de forma que queden a la altura del bloque**



de hielo, para que puedas saltar y subir por la enredadera [85]. Un pájaro se posa en su nido. ¿Qué hacer en semejante situación? Pues no comere el coco, darle la piedra bonita conseguida anteriormente, y obtener a cambio el Pañuelo Rojo.

### ISLA AL NORTE DE OSENIA

Por aquí hay un chaval con su balsa, una casa y... sí, también **una vaca al otro lado de la verja, a la que puedes llegar utilizando Arena** donde los jarrones. Dale el Pañuelo Rojo y ¡cómo no! te dará a cambio Leche Fresca [86].

### ISLA OESTE DE INDRA

Bueno, esto ya es un poco menos lógico, pero funciona. Aquí hay un **perro al que debes darle la Leche Fresca.** El chuchó, a cambio, te entrega una tortugueta con la que tienes que viajar hasta la Isla del Mar del Tiempo [87].



### ISLA DEL MAR DEL TIEMPO

Esto se acaba, y como puedes comprobar, no ha sido ni largo ni difícil. En esta isla hay una tortuga que dice necesitar un amigo porque se encuentra sola. Efectivamente, dale la tortugueta que pillaste antes y la tortuga, **en agradecimiento, te llevará hasta su lugar secreto, la Cueva de la Isla...** [88]



## 2 UN BREVE VISTAZO POR OTROS LUGARES

■ **Queda un buen puñado de lugares por explorar o visitar,** o al menos, echarles un primer vistazo. Son Champa, al norte -pueblo de Briggs-, o la Isla del Tesoro, donde puedes pillar algunos cofres. El resto podrás alcanzarlos cuando vuelvas de Lemuria.

## Cueva de la isla

Puedes pillar un Djinn y algunos objetos interesantes. Primero, las Botas Tortuga, a la izquierda, subiendo en el tronco. Después, ve en el tronco de abajo del todo hasta llegar al Djinn Venus MEZCLA. Véncelo y es tuyo. Por último, hazte con el Cetro Oxidado, que podrás forjar para tener un Dracobastón.





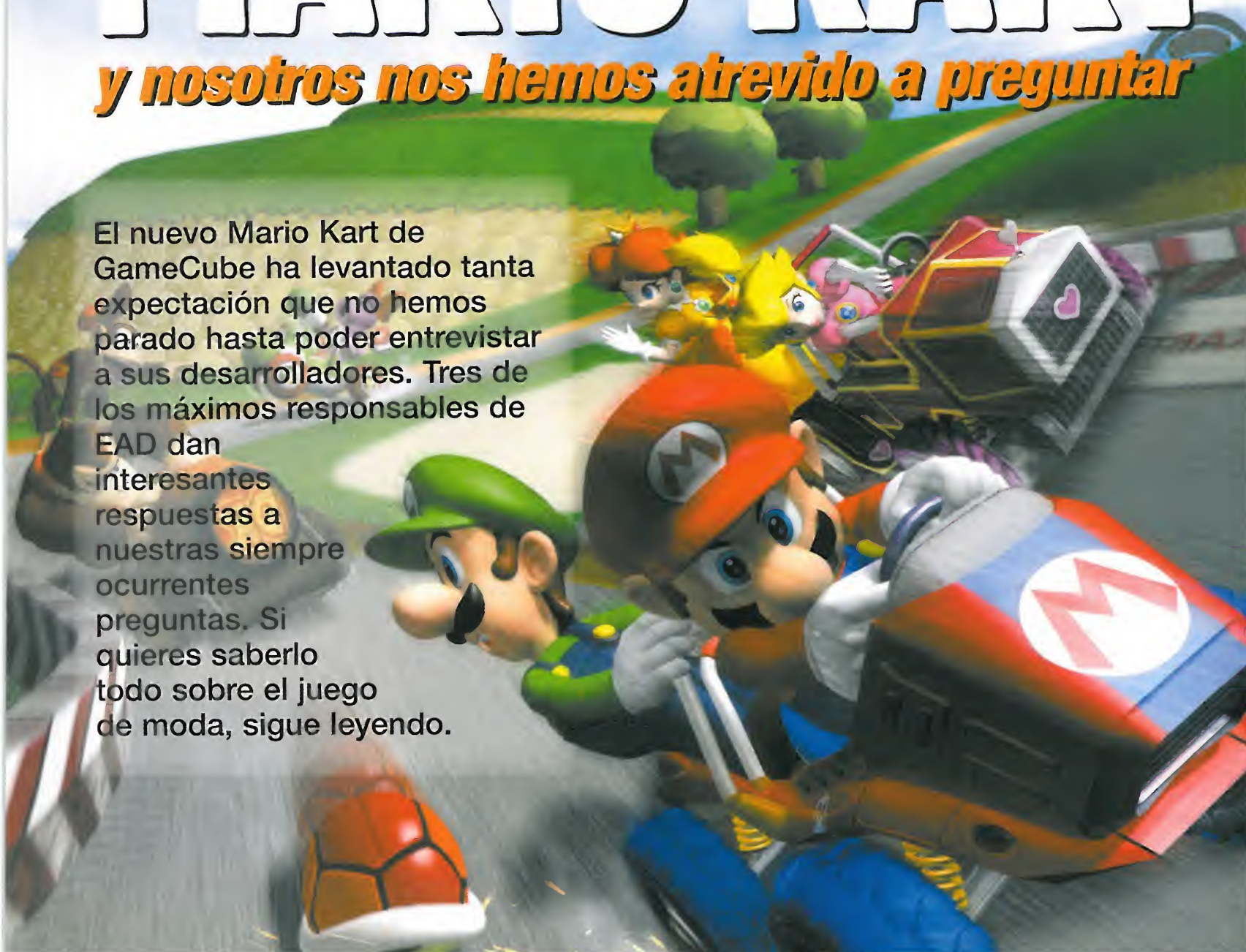
# REPORTAJE

Los desarrolladores de Mario Kart Double Dash!! responden a nuestras preguntas desde su cuartel general en Japón

# TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE MARIO KART

*y nosotros nos hemos atrevido a preguntar*

El nuevo Mario Kart de GameCube ha levantado tanta expectación que no hemos parado hasta poder entrevistar a sus desarrolladores. Tres de los máximos responsables de EAD dan interesantes respuestas a nuestras siempre ocurrentes preguntas. Si quieres saberlo todo sobre el juego de moda, sigue leyendo.





**H**emos preguntado por la conexión online, por las novedades; también les hemos puesto en algún pequeño aprieto, y por supuesto hemos querido descubrir trucos y secretos. Lee con atención porque vas a averiguar un montón de cosas sobre la creación de este juego.

**NA:** ¿Ha sido difícil encontrar el equilibrio entre crear un juego clásico y algo completamente nuevo que no disguste a los fans Mario Kart de toda la vida?

**Mr. Mizuki.** Sí, ha sido muy difícil hacer algo que contente a los fans de siempre, pero que al tiempo tenga nuevas características. Pero más duro ha sido intentar atraer a toda la gente que nunca ha jugado con MK. Por eso quería hacer algo tan simple como fuera posible, donde nos concentráramos especialmente en la jugabilidad.

**NA:** Gráficamente hablando, ¿tiene la sensación de haber introducido cosas nuevas en el juego? ¿cree que el particular universo visual de Miyamoto le ha limitado a la hora de llevar a cabo sus "proyectos" gráficos?

**Mr. Takahashi.** Lo primero es que no creo que Miyamoto nos obligue a usar gráficos simplistas de ninguna manera. Él nos da un montón de opiniones y nosotros tenemos que pensar en la mejor forma de acomodarlas. No hemos tenido ninguna limitación, hemos sido libres de usar el apartado gráfico que hemos querido.



**NA:** ¿Cuál ha sido la labor de Miyamoto en el juego?

**Mr. Takahashi.** Es el gran productor. Se ocupa de la visión global del juego. Por ejemplo, en este caso su responsabilidad ha sido tomar la decisión de implementar la opción LAN (un tipo de red de pequeñas dimensiones que se puede tener en casa) y también algunas cosas de marketing como la decisión de lanzar el juego simultáneamente en todo el mundo.

**NA:** ¿Cómo se ha decidido qué elementos del juego se mantenían y cuáles se quitaban respecto a la saga Mario Kart?

**Mr. Mizuki.** Respecto a ideas que han funcionado en otros juegos de la saga, hemos seleccionado cuidadosamente cada ítem para que se redujera o limitara la distancia entre jugadores veteranos y noveles. Por supuesto, a medida que adquieras experiencia hay

lugar para mejorar, pero en todo caso siempre quisimos que no hubiera diferencias entre jugadores veteranos y recién llegados.

**NA:** ¿Qué ideas habéis tenido que desechar durante todo el proceso de creación?

**Mr. Takahashi.** Hemos estado decidiendo hasta el último minuto entre tener dos personajes por kart o seguir con el método tradicional. Tras acaloradas discusiones, optamos por lo primero; lo enfocamos como una especie de "party game", donde un grupo de gente pueda jugar junta y divertirse.

**NA:** ¿Es este MK todo lo que queríais o hay cosas que no se han incluido en la versión final?

**Mr. Sugiyama.** No puedo decir que hayamos incluido todo lo que queríamos en MK Double Dash!! Dejamos cosas fuera cuando hicimos MK de N64, y todo aquello está ahora en esta versión. Por

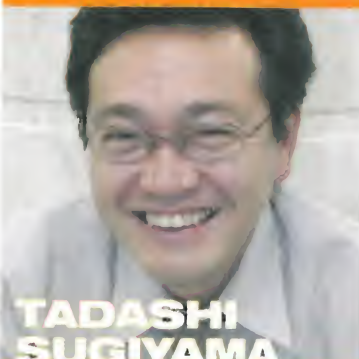
**“Estuvimos decidiendo hasta el último instante entre tener dos personajes por kart y seguir con el método tradicional. Triunfó la primera opción”**



Aconsejados por Miyamoto, los chicos de EAD han llegado a la espectacularidad gráfica en entorno, personajes y efectos.

Llevar dos personajes en un kart fue una decisión de última hora, pero muy acertada. ¡La cosa se hace aún más jugable!

## ¿QUIÉN ES QUIÉN EN MARIO KART?



- **FECHA NACIMIENTO:** 15 de abril de 1959
- **LUGAR:** Shizuoka City
- **CARGO ACTUAL:** Director Adjunto de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Clu Clu Land (NES), Ice Climber (NES), Super Mario Bros 2 (NES), Zelda 2: Adventures of Link (NES), Super Mario All Stars (SNES), Pilotwings (SNES), Super Mario Kart (SNES), Mario Kart 64 (N64), Luigi's Mansion (GC), F-Zero GX (GC)
- Es uno de los productores de Mario Kart Double Dash!!



- **FECHA NACIMIENTO:** 9 de noviembre de 1963
- **LUGAR:** Uji-City
- **CARGO ACTUAL:** Director Adjunto de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Pokémon Stadium (N64), Wave Race 64 (N64)
- Es uno de los productores de Mario Kart Double Dash!!



- **FECHA NACIMIENTO:** 11 de marzo de 1972
- **LUGAR:** Yokohama-City
- **CARGO ACTUAL:** Subdirector de Diseño de EAD
- **CURRÍCULUM:** Pokémon Stadium 2 (N64), Luigi's Mansion (GameCube)
- Es uno de los diseñadores de Mario Kart Double Dash!!



## FICHA DEL JUEGO

### Mario Kart Double Dash!!



#### Datos

- Disponible desde el 12 de noviembre de 2003
- Diseñado por el equipo de programación EAD de Nintendo
- 1-16 jugadores
- 16 circuitos
- 2 modos de juego + 3 multijugador
- 59,95 € (149,95 € el pak)



#### Extras

- COMPATIBLE 60 Herzios
- COMPATIBLE Dolby Pro Logic II
- POSIBILIDAD DE CONEXIÓN DE 2 CONSOLAS con cable cruzado, y DE 3 A 8 con un HUB, en red LAN.
- PAK MARIO KART DE EDICIÓN LIMITADA: Pak disponible desde el 14 de noviembre de 2003 que incluye la consola GameCube (morada o negra), un mando del mismo color, el juego «Mario Kart Double Dash!!» y un mini-DVD de edición limitada: «The Legend of Zelda: Collector's Edition» (incluye 4 juegos de NES y N64 de la saga).

#### Puntuaciones en revistas

- NINTENDO ACCIÓN: 97
- HOBBY CONSOLAS: 92
- GAMEPRO: 100
- EGM: 98
- NINTENDO POWER: 5/5
- TOTAL GAMES: 90

ejemplo, los gráficos poligonales para karts y personajes. Y también hemos conseguido un dinamismo perfecto para los movimientos de los coches. Quizá la función online sea una de las cosas que se han quedado fuera, pero seguro que formará parte de los futuros MK.

**NA:** ¿Cuál cree que es la incorporación más espectacular que se ha realizado al juego?

**Mr. Mizuki.** Los nuevos modos de batalla Bob-ombardeo y Asalto al Sol. Lo que más mola es que sus reglas son irresistiblemente simples.

**NA:** ¿Por qué sólo 16 circuitos? Quizá el modo para un jugador se quede algo corto, ¿no le parece?

**Mr. Mizuki.** Consideramos la posibilidad de añadir más circuitos, pero queríamos conseguir que cada circuito fuese único, especial, diferente del resto. Por eso eliminamos los que se parecían mucho entre sí. Otros juegos de coches presumen de número de pistas, pero al final da la sensación de que todas son iguales entre sí. Y queríamos evitar esa sensación.

**NA:** Quizá los circuitos de 150cc. son algo lentos. ¿Qué piensan?

**Mr. Sugiyama.** Bueno, lo primero es que no sólo nos hemos preocupado por la velocidad, sino que además hemos procurado ofrecer cosas que diviertan por igual a chavales y usuarios más adultos. Para "despeinarte" tienes juegos como F-Zero.



Los tres "genios" de EAD están muy satisfechos con su trabajo en Mario Kart.

**NA:** ¿Consideraron la posibilidad de incluir un modo online o algún tipo de conectividad con GBA?

**Mr. Sugiyama.** Las actuales estructuras online no permiten alcanzar una velocidad de juego satisfactoria. También hemos hablado sobre las posibilidades de adaptar la conectividad de GBA, sin embargo, al final decidimos que MK no se adapta a ningún tipo de conectividad y no la incluimos.

**NA:** ¿Cómo funciona el modo para 8 jugadores simultáneos?

**Mr. Sugiyama.** Si tienes dos GC y dos televisiones, conectas ambas máquinas con el Local Access Network (banda ancha) y podrán jugar ocho jugadores en las dos televisiones con la pantalla partida en cuatro. Y si tienes 8 Cubes y 8 teles, con el HUB (concentrador) y el LAN, ¡hasta 16 jugadores podrán conectarse al modo attack! (en este modo dos jugadores controlan cada kart, cooperando).

**NA:** ¿Cuáles son sus personajes, circuitos y vehículos favoritos?

**Mr. Sugiyama.** El mío es Yoshi, la montaña DK y el Koopamóvil.

**Mr. Takahashi.** Mario, el circuito Bebé y el kart Fuego Rojo.

**Mr. Mizuki.** Los míos son Daisy, el circuito Bebé y el kart Fuego Rojo.

**NA:** ¿Y sus versiones de Mario Kart preferidas?

**Mr. Sugiyama.** Me gusta la versión de SNES porque es el original.

**Mr. Takahashi.** También me gusta más la de Super Nintendo.

**Mr. Mizuki.** La de SNES. Cuando estudiaba jugaba muchísimo con ella, especialmente al modo batalla.

**NA:** Por último, ¿qué puede decirnos sobre opciones secretas y otros trucos que estén escondidos en el juego?

**Mr. Mizuki.** Por supuesto que hay secretos por descubrir. Por ejemplo, podremos elegir a Toad en circuitos avanzados, y hay muchos más...

**“Hemos tratado de convencer tanto a los jugadores más veteranos como a los que nunca se han acercado a una consola”.**



Las posibilidades multijugador son las mejores de toda la historia de Nintendo. Desde uno a... ¡dieciséis jugadores!



Tanto los veteranos como los principiantes, sudarán por controlar su kart y conseguir la victoria en el circuito helado.



# SUSCRÍBETE A



**PAGA 10 NÚMEROS Y  
RECIBE 12**  
**+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO  
29,50€**

Si quieres también  
puedes comprar el  
archivador sin suscribirte  
**POR SÓLO 9€**  
(gastos de envío incluidos)



**SUSCRÍBETE  
HOY MISMO  
POR:**

**TELÉFONO**

**806 015 555**

Coste llamada: 0,09€ + 0,31€/min. en horario de día

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h  
de lunes a viernes)

(Horario de verano:  
julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

**FAX**

**902 540 111**

(envía el cupón por fax)

**@ E-mail**

[suscripcion@hobbypress.es](mailto:suscripcion@hobbypress.es)

**Internet**

[www.hobbypress.es](http://www.hobbypress.es)  
(rellena el cupón en la web)

**CORREO**

Envía el cupón adjunto por  
correo a: Hobby Press S.A.

Apdo. 34 F.D.  
20080 San Sebastián  
(Guipúzcoa)

**POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS**

- ☐ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
- ☐ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

**FORMA DE PAGO** (Elige una de las 2 opciones)

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular .....

**Cuenta Corriente**

ENTIDAD AGENCIA CP Nº DE CUENTA

☐ **TARJETA DE CRÉDITO:**

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ 4B ☐ EUROCARD ☐ 6000

**NÚMERO**

**CADUCIDAD**

Nombre/ Apellidos ..... Fecha de Nacimiento ..... Teléfono .....

Domicilio ..... C. Postal (imprescindible) ..... Localidad ..... Provincia .....

E-Mail: .....

**FIRMA** (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.





## LOS MEJORES TRUCOS

### Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

#### BATMAN: RISE OF SIN TZU

##### Códigos

En la pantalla de selección de modo de juego mantén pulsado L y R y Ejecuta los siguientes códigos:

-Izquierda, Abajo,

Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha. Tienes todos los bonos.  
-Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo. Desbloquea todos los aumentos.

-Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Acceso a los ajustes de dificultad del caballero oscuro.  
-Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. Combo ilimitado.

-Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha. Inmortal.



#### BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

**Condiciones para desbloquear las arenas multijugador:**

**Cemetery.** Para desbloquearlo completa la misión 1 con puntuación "Slayer".

**Initiative.** Para desbloquearlo completa la misión 8 con puntuación "slayer".

**Quarry.** Para desbloquearlo completa la misión 11 con puntuación "slayer".

**Condiciones para desbloquear los personajes multijugador ocultos:**

**Vampiro.** Completa la misión 1 con puntuación "professional".

**Vampiresa.** Completa la misión 1 con puntuación "slayer".

**Esqueleto.** Completa la misión 2 con puntuación "professional".

**Demonio.** Completa la misión 3 con puntuación "professional".

**Tara.** Finaliza la misión 3 con puntuación "slayer".

**Bestia-murciélago.** Completa la misión 4 con puntuación "professional".

**Zombi.** Completa la misión 4 con puntuación "slayer".

**Materani.** Completa la misión 5 con puntuación "professional".

**Psyco paciente.** Completa la misión 6 con puntuación "professional".

**Sid:** Completa la misión 6 con puntuación "slayer".

**S&M esclavo:** Completa la misión 7 con puntuación "professional".

**S&M amante:** Completa la misión 7 con puntuación "slayer".

**Fait:** Finaliza la misión 8 con puntuación "professional".

**Guerrero zombi:** Completa la misión 9 con puntuación "professional".

**Kakistos:** Completa la misión 9 con puntuación "slayer".

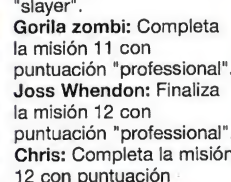
**Abominador:** Completa la misión 10 con puntuación "professional".

**Chainz:** Completa la misión 10 con puntuación "slayer".

**Gorila zombi:** Completa la misión 11 con puntuación "professional".

**Joss Whendon:** Finaliza la misión 12 con puntuación "professional".

**Chris:** Completa la misión 12 con puntuación "slayer".



#### BUSCANDO A NEMO

**Seleccionar nivel:**

Presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y, al pausar el juego, tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.

**Invencibilidad:** Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título, luego carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no está activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa, una vez estés jugando.

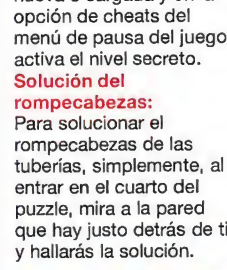
**Créditos:** Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título, ahora empieza una

partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.

**Nivel secreto:** presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y en la pantalla de título, empieza una partida nueva o cargada y en la opción de cheats del menú de pausa del juego, activa el nivel secreto.

**Solución del rompecabezas:**

Para solucionar el rompecabezas de las tuberías, simplemente, al entrar en el cuarto del puzzle, mira a la pared que hay justo detrás de ti y hallarás la solución.



Completa un mundo con todos los personajes y aparecerá uno de los buscados huevetes de Sonic, o "Sonic Egg", en cada fase de ese mundo.

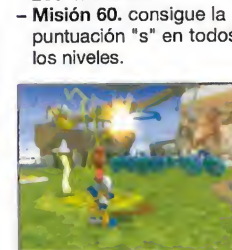
**Cómo desbloquear todas las misiones secretas:**

- Misión 57. completa la galería de huevetes.

- Misión 58. completa todas las misiones (de la 1 a la 56).

- Misión 59. consigue las 280 monedas.

- Misión 60. consigue la puntuación "s" en todos los niveles.



#### ENTER THE MATRIX

##### Modo trucos

Para acceder al "currado" cheat mode del juego, introduce la palabra clave "CHEAT.EXE" en el motor hacker del juego.

Al hacer esto, habrás abierto el menú de trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos:

**Máximo poder de fuego**

0034AFF

**Munición ilimitada**

1DDF2556

**Foco ilimitado**

69E5D9E4

**Recuperación de foco más rápida**

FFF0020A

**Salud ilimitada**

7F4DF451

**Nivel extra**

13D2C77F



## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

#### CAMBIA EL MODELO DEL "PROTA":

Cuando vayas a hacer una licencia de plata escribe uno de los siguientes nombres y mantén pulsado "L1" y "R1" al confirmar para que tu personaje cambie de apariencia:

Código	Apariencia
B1G1	El jefe
ROSA	Rosie
HURT_M3	Rosie (otro traje)
FUZZ	Policía
5WAT	Oficial de policía
M1K3	Comando
HARA	Trabajador/a
B00B	Chica "Punk"
MNKY	Chico "Punk"
TFAN	Gangster
BRUZ	Boxeador
MRFU	Jugador
PHAM	Carnicero
HAWG	Ciclista
JASS	Mono con cigarrillo
TATS	Concubina
P1MP	Alcahuete
B00Z	Vagabundo
J1MM	Cadáver

#### CÓDIGOS

• En la pantalla de pausa ejecuta lo siguiente:

- Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda.

Arriba, A. Consigue todos los movimientos, coches y armas.

- Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A. Consigue todas las habilidades de combate.

- Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A. Consigue todas las habilidades con el coche.

- Derecha, Izquierda, Abajo, Izquierda, A. Consigue todas las habilidades de pistolas.

- Abajo, Abajo, Abajo, A. Aumenta la capacidad del coche (primero tienes que estar dentro del coche).

• En la pantalla de mapa realiza estas combinaciones:

- X, Y, Y o A, X, B, Y. Muestra la localización de Nick

- L, R, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Z, Z, A, Y, X, Y. Ahora puedes controlar al perro.

- Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, A. Desbloquea los coches confiscados.





**Enemigos sordos**  
4516DF45  
**Enemigos ciegos**  
FFFFFFF1  
**Modo turbo**  
FF0001A  
**Pelea multijugador**  
D5C55D1E  
**Gravedad baja**  
BB013FFF  
**Logos rápidos**  
7867F443  
**Conducción del Taxi**  
312MF451

#### F-ZERO GX

##### Copa "Diamond"

Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.

##### Clase Maestra

Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.

**Nave Dark Schneider**  
Completa el juego en modo historia.

**Partes de la máquina F-Zero AX** Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.

#### Circuitos F-Zero Ax

Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

#### HULK

##### Códigos:

##### Invulnerable

Introduce GMMSKIN en el menú trucos.

##### Regenerador

El código es FLSHWND.

##### Toda la rabia

Introduce ANGMNGT.

##### Continuaciones

Introduce GRNCHTR (cada vez te proporciona un continue adicional).

##### Desbloquear todos los niveles

Introduce TRUBLVR.

##### Jugar como Hulk gris

Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.



#### MARIO KART: DOUBLE DASH

##### Desbloquear todo:

Para desbloquear todo, los coches, las pistas, los modos de juego, etc., "simplemente" completa todos los modos y circuitos (también los que vayas desbloqueando) con ORO o quedando en primera posición.



#### METROID PRIME

##### Resetear durante la partida:

Mantén Start + B + X tres segundos.

**Metroid de NES:** Necesitas «Metroid Fusion» de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo.

Conecta tu portátil a tu Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.

**Modo chungo** Termina el juego en modo normal.



#### P.N. 03

##### Traje Blackbird:

Completa el juego en dificultad fácil o normal.

**Traje Suit:** Cuando consigas el bonito traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada, pero en nivel de dificultad normal o difícil.

**Traje Thunderbird:** completa el juego con todos los trajes que tienes en el inventario bajo cualquier dificultad.

**Modo extra:** completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.



#### SSX 3

##### Personajes ocultos:

– Brodi: Entra en "Cheats" y escribe "Zenmaster".

– Eddie: Entra en "Cheats" y escribe "Worm".

– Luther: Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".

– NW Legend: Completa las tres metas de todos los picos.

##### – Snowboarder desconocido:

Completa las tres carreras de todos los picos.

##### – Svette Luther:

Completa toda la colección de juguetes.

– Stretch: Completa toda la colección de pósters.

– Hiro: Completa toda la colección de cartas.

– Gutless: Consigue una medalla (da igual cuál) en todos los eventos de montaña.



#### VIEWTIFUL JOE

##### Jugar como la novia de Viewtiful Joe:

Completa el juego en el modo adulto.

##### Jugar como el Capitán Azul:

Completa el juego en el modo Ultra V.

##### Jugar como Alastor:

Completa el juego en el modo V.

**Modo Ultra V:** Completa el modo V.

##### Modo super:

Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste, y pulsa Z.



#### WARIO WORLD

##### Minitruecos para descargar y jugar en tu GB Advance

Consigue 8 tesoros en las localizaciones que ponemos aquí debajo: Greenhorn Ruins. Shivering Mountains. Horror Manor. Beanstalk Way. Mirror Mansion. Pecan Sands. Wonky Circus. Greenhorn Forest



#### XGRA

##### Cómo desbloquear el Templo:

Completa el modo "season" llegando al primero en todas las carreras y obteniendo todos los objetivos requeridos.

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



##### 1000 de experiencia:

En el menú de pausa en medio de un juego y mantén los botones L y R y sin soltar sigue las siguientes combinaciones para que tus personajes tengan 1000 de experiencia:

##### – Aragorn

Arriba, B, Y, A.

##### – Frodo

Abajo, Y, Arriba, Abajo.

##### – Gandalf

X, Y, Arriba, Abajo.

##### – Gimli

X, X, Y, A.

##### – Legolas

A, Y, Arriba, A.

##### – Sam

Y, A, Abajo, A

##### Códigos:

En la pantalla de pausa en medio de un juego y mantén L y R y sin soltar efectúa las siguientes secuencias:

– Consigue todos los aumentos.

Arriba, Abajo, Y, B.

– Disparos infinitos.

B, B, Abajo, X.

– Invulnerable.

B, X, B, Arriba.

– Restaura tu vida.

B, B, X, X.

– Desbloquea las habilidades de nivel 4 de Gandalf.

Y, Arriba, B, A.

– Desbloquea el combo de 4 golpes de Aragorn.

Arriba, B, Y, Abajo.



#### X-MEN 2

Con los trucos que te ofrecemos para este fantástico beat'em up, te vas a divertir como nunca. Los tienes que meter en la pantalla del menú principal y el código para elegir nivel lo verás en la pantalla

principal. ¡Ah! y para hacerte invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

**Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men**

B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z

**Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro**

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z

**Desbloquea el menú para elegir nivel**

B, X, B, Y, B, X, L, R, Z

**Desbloquea el menú de Cheats**

B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z

## MEDAL OF HONOR: RISING SUN



##### Códigos secretos

– Tiro en la cabeza. CICHLD  
– Todos los ítems repetidos. LOACH  
– Siempre sniper. LELEUP  
– Escudo anti-balas. GOURAMI  
– Inmortalidad. BENGAL  
– Invisibilidad.

##### ZEBRA

– Hombres con sombrero.

TETRA

– Modo perfeccionista.

BOTIA

– Granadas de goma.

MOOR

– Balas de plata.

PLECO

– Munición infinita.

DISCUS





# LOS MEJORES TRUCOS

## Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

### BUSCANDO A NEMO

#### Códigos

Nivel 1	IH51
Nivel 2	HZ51
Nivel 3	BGN1
Nivel 4	MHPI
Nivel 5	L2PI
Nivel 6	MIPI
Nivel 7	LS6J
Nivel 8	4?L2
Nivel 9	3T7K
Nivel 10	M9ZK
Nivel 11	LSGH
Nivel 12	4?OH

### DIGIMON BATTLE SPIRIT

**Black Agumon y Black WarGreymon**  
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

**Gabumon y Omnimon**  
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.

**Impmon**  
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

**Lopmon y Kerpymon**  
Completa el juego con tres personajes distintos.

### DISNEY PRINCESS

#### Nivel bonus

Introduce el código  
Z8L5HGSCP4X3THLK0B  
TL como password.

### DOWNFORCE

#### Códigos

Aquí tienes los códigos de todos los modos de juego disponibles, introdúcelos en la pantalla de códigos.

– **Modo Intermedio**, pista oculta y coche oculto.

Introduce 63068.

– **Modo Experto**, pista y coche ocultos.

Código 45120.

– **Modo Intermedio y coche oculto**.

Código 32906.

– **Modo Intermedio**.

El código es 41966.



### GOLDEN AXE

#### Selección de nivel

En Arcade, en la pantalla de elección de personaje, mantén pulsado **Abajo/Izquierda + B** y después pulsa **Start**. El numerito de la parte superior es el nivel por el que comenzar.

**Nueve continuaciones**  
Selecciona el modo

Arcade y mantén **Abajo/Izquierda + A + R**. Suelta los botones y pulsa **Start**. Vidas garantizadas.



### ISS

#### All-Stars africanos

Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

**All-Stars americanos:**  
Gana con uno americano.

**All-Stars asiáticos**

Gana la copa con cualquier equipo asiático.

**All-Stars europeos**  
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

**All-Stars mundiales**

Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

### IRIDION 2

#### Modo Jukebox

Introduce el password **CH4LL**, y a continuación el código del nivel.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5MIH6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGWZ
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9IH84
End	4RC8!



### KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Aquí están los trucos más secretos para el bicho más omnívoro del todo el mundo Nintendo.

#### Modo maestro

Completa el juego. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.

#### Modo extra

Completa la aventura con el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.

#### Meta-Caballero

Completa el anterior, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



### MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

#### Modo Dios

Introduce el código **MODEDEDIEU**, o **MODEDOUX** como password y a partir de ahora serás invencible, **Todos los niveles**  
Introduce los siguientes códigos en el menú de cheats.

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

### MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

#### Máquina de Números

Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higgsby, para conseguir el ítem.



#### Air Chute 3 chip

Código:15789208

#### Air Shoes

Código:23415891

#### Copy Damage chip

Código:01697824

#### Enemy Search sub-chip

Código:87824510

#### Full Energy sub-chip

Código:56892168

#### Fumikomi Cross S chip

Código:76889120

#### Guts Straight S chip

Código:95913876

#### Mini-Energy sub-chip

Código:86508964

#### Muramasa Blade

#### M chip

Código:50098263

#### Open Lock sub-chip

Código:35331089

#### Paladin Sword P chip

Código:03284579

#### Quick Gauge

Código:67918452

#### Set Sand

Código:19878934

#### Shinobi Dash sub-chip

Código:24586483

#### Spin Blue

Código:11002540

#### Spin Green

Código:28274283

#### Spin Red

Código:072563938

#### Spin White

Código:77955025

#### Spread Gun chip

Código:31549798

#### Untrap sub-chip

Código:05088930

#### Variable Sword F chip

Código:63997824

#### Weapon Level + 1

Código:41465278



### MEGA MAN ZERO 2:

#### Modo difícil:

Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego, este nuevo juego será en modo difícil.

#### Desbloquear Forma Proto:

Completa el juego en modo normal, ahora cuando vuelvas a jugar una partida tendrás, disponible la forma proto. **Como cargar armas en modo difícil:**

Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang por ejemplo, entonces lo que tienes que hacer es lo siguiente: selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria (el boomerang por ejemplo), empieza a cargar tu sable, cuando este cargado cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargarla. Tendrás que hacerlo cada vez que quieras usarla.



### NINJA COP

#### Dificultad máxima

Tan solo... (¡como si fuera tan sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.

#### Niveles contrarreloj

Si quieres poder jugar todos los niveles del juego,

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



#### Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos.
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje.

#### Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes.



pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completar el modo historia.



### EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

#### Extras del modo multijugador

Simplemente completa el juego con los ocho artefactos que vas encontrando para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad, obtendrás un modo de juego extra.

#### Final oculto

Si completas el juego con todos los personajes, disfrutarás de un final diferente y único.



### POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

#### Modo para coger a Jirachi:

Simplemente, ve al área en ruinas y usa la "slot machine" hasta que aparezca Jirachi. A partir del momento en que aparece dispondrás de sólo 30 segundos para atraparlo.



### ROCK "N" ROLL RACING

#### Correr como Olaf

En el menú de selección de conductor, resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación, sin soltar L+R+START, pulsa Derecha, y hala, ya está, correrás como el gran Olaf.

#### Desbloquea el Nivel Inferno en modo VS

En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, después manten pulsados L+R+Select y, sin soltar L+R+START, presiona Derecha. Ahora tienes disponible el nivel Inferno.



### STUNTMAN

#### Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B. Oirás un efecto de sonido de confirmación, que indica que la trampa ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras simplemente pulsando Start + Select.

#### Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar Izquierda, Derecha, Select y B para desbloquear todo lo oculto: coches y pruebas.



### SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

#### Código maestro

Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

#### Alta resolución

Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.

#### Curiosidad

Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A en la pantalla de título y veras una curiosidad que no puedes dejar pasar.



## SONIC PINBALL PARTY



#### Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- Mini-Juego del bingo: Completa el modo historia con Amy.
- Mini-Juego de la Tabla de Samba: Completa el modo historia con Knuckles.
- Mini-juego de Traga-perras: Completa el modo historia con Tails.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el modo Casinópolis.

#### Niveles Extra

Elige un nivel de dificultad y completa el juego entero en ese modo sin continuar ninguna vez.

#### TOP GEAR RALLY

#### Desbloquear el modo Sienna Octane:

completa el modo championship llegando el primero, con cualquier

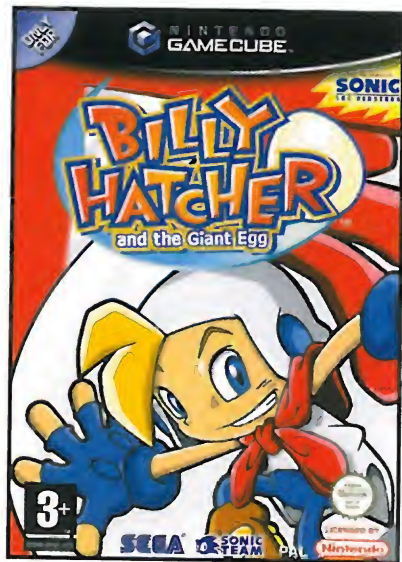
coche y los retoques que quieras, en todas las pruebas del campeonato.



**PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO**  
**SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA**

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

**CENTRO MAIL**



**BILLY HATCHER & THE GIANT EGG**

**54,95**

**5.00 €**  
**DESCUENTO**

NOMBRE .....  
APELLIDOS .....  
DIRECCIÓN .....  
POBLACIÓN .....  
CÓDIGO POSTAL .....  
PROVINCIA .....  
TELÉFONO ..... MODELO DE CONSOLA .....  
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO .....  
Dirección e-mail .....

• Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.  
• Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.  
• Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:  
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5ª F • 28031 Madrid.  
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).  
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:  
Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5ª F. 28031 - Madrid.  
Marca « continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL » ☐



¡Tendremos la guía completa de Rebel Strike!

## LA FUERZA ESTARÁ CON TODOS VOSOTROS

Te contaremos cómo resolver todas las misiones, cómo sacar todos los trucos y extras del juego galáctico más impactante de CUBE. Paso a paso, con la garantía de nuestros expertos.



## VUELVE LA ILUSIÓN CON FINAL FANTASY



La aventura más esperada, por fin se acerca a GameCube. Entérate de todas sus novedades y secretos en la preview gigante que ya estamos preparando. Ni se te ocurra perdértelo.

## AÑO NUEVO, MUCHOS JUEGOS NUEVOS...

¿Qué juegos saldrán en 2004?, ¿habrá sorpresas, bombazos? Pues sí, ve tomando nota: Sonic Heroes, 007 Todo o Nada, Desert Storm 2...

**NOTA:** Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

**Director:** Juan Carlos García Díaz  
**Directora de Arte:** Susana Lurguie

**Redacción:**

Javier Domínguez (Jefe de sección)

**Maquetación:**

Miguel Alonso (Jefe de maquetación)

Augusto Varela

**Secretarías de Redacción:**

Ana Torremocha, M<sup>a</sup> Jesús Arcones  
**Colaboradores:** Juan Carlos Herranz,  
Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio  
Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido,  
Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar



**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

**Directora General:** Mamen Perera

**Director de Publicaciones de Videojuegos:**

Amalio Gómez

**Subdirector General Económico-Financiero:**

José Aristondo

**Directora de Diseño de Publicaciones**

**de Videojuegos:** Paola Procell

**Director de Producción:** Julio Iglesias

**Jefa de Distribución y Suscripciones:**

Virginia Cabezón

**Coordinación de Producción:**

Miguel Vigil

**Departamento de Sistemas:**

Javier del Val

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**

**Director de Ventas:** José E. Colino

**Directora de Publicidad:** Mónica Marín

E-mail: monima@hobbypress.es

**Coordinación de Publicidad:**

Mónica Saldaña

E-mail: monicas@axelssp.com

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

**REDACCIÓN**

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

nintendoaccion@hobbypress.es

**Suscripciones:** Telf. 806 015 555

Fax: 902 540 111

**Distribución:** España.

C/General Perón, 27 - 7ª planta

28020 Madrid Tel. 914 179 530

**Transporte:** BOYACA. Tel. 917 478 800

**Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33

28100 Alcobendas (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer



### moviljuegos este es solo el TOP de VIDEOJUEGOS

hay muchos mas en nuestra pagina web ¿a que esperas?

**JUEGOS56**  
**7808**

ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO..... SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL

Si dudas estamos en [juegos@sinfindejuegos.com](mailto:juegos@sinfindejuegos.com)

### fotos-fondos de pantalla

envía **WAP33** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS97** seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al **7494**

35478 35538 35530 35529 35532 35534 35540 35537 35535 35533 35528 35525 35536

35484 35485 35440 35499 35489 35492 35498 35479 35497 35423 35502 35501 35438

35433 35427 35426 35453 35503 35460 35542 35252 35549 35487 35493 35494 35112

35429 35461 35463 35464 35944 36056 35459 35458 35457 36097 36009 36010 35939

35960 35961 35959 35958 35957 36050 36036 35994 36018 36027 35980 35977 35976

### logos y tonos

envía **LT28** seguido de espacio y el código de la marca del móvil al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS97** seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al **7494**

Si tienes un siemens y quieres papichulo...LT28 54353 siemens

**TOP 40**

05203	03617	03011	04074	59765	CRASHED THE WEDDING BUSTED	53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
05225	26007	04108	06097	59764	YES BEYONCE	53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
18026	03004	06047	20138	59763	PATIENTLY WAITING 50 CENT	54289	MIENTEN DAVID BISBAL
03091	50111	01175	21083	59762	I CAN'T LET YOU GO VAN VAN DAME	61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
06060	27202	02076	02082	59761	FEVER STAR SAILOR	54323	DIME BETH
21019	09185	21010	30003	59760	DON WEE MARK RONSON	59468	WITHOUT ME EMINEM
02347	03039	06070	27026	59759	FLIP REVERSE BLAZIN SQUAD	54133	SUFRE MANON HOMBRES O
09150	49269	28173	09087	59758	GOT SOME TESTY DISE TRICE	51087	TERMINATOR CINE
03027	01007	20022	16108	59757	JUMPIN LIBERTY X	62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
03093	09012	04097	24072	59756	INTO YOU FABOLOUS FT TAMIA	68010	HIMNO DEL DESAMOR CF HIMNO
06014	11035	16167	49384	59755	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS	54326	SAMBAME UPA DANCE
				59754	TEMPO DUECO	53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
				59753	CARRA AL SOL HIMNO	68026	WE ARE THE CHANGING DUEEN
				59752	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ	54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
				59751	HIMNO DE ESPA A HIMNOS	62050	LOS MUNDERS TV
				59750	SHIM CHAN TV	59727	DONT PUSH ME 50 CENT
				59749	HIMNO DE LA LEGION HIMNO	54398	TE NECESITO LUIS MIGUEL
				59748	SIMPSONS TV	60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
				59747	EL EXORCISTA CINE	53341	TU ES FOUTU INRID
				59746	PAPI CHULO EL CHOMBO	59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
				59745	MI MAS NI MENOS LOS CHICHOS	54554	HACIENDO EL AMOR DINO
				59744	VEDERTTI DANZARE PREZIOSO MARVIN	54257	CUANDO TU VAS CHENOA
				59743	NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ	60614	NUMB LINKIN PARK
				59742	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO	62000	BENNY HILL TV
				59741	HALA MADRID HIMNO	60517	ARASHI OUTLANDISH
				59740	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS	64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
				59739	CANT DEL BARRIO HIMNO	55023	HIMNO DE DALICIA HIMNO
				59738	FRAGGLE ROCK TV	59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
				59737	5 MILE EMINEM	60011	MI CARRO MARCOLO ESCOBAR
				59736	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY	53363	EMOTION DJ ROSS
				59735	MISSION IMPOSSIBLE CINE	68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
				59734	BRING TO LIFE EVANESCENCE	54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
				59733	RASCA Y PICA TV	62067	CHIHUAHUA COCACOLA

### JUEGOS PARA MOVILES

envía **JUEGOS50** seguido de espacio y código de tu famoso al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS97** seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al **7494**

**SIBERIAN ST2** 1087

**NIGHTMARE** 1086

**XIII** 1088

**VAMPIRE** 1223

**SPLINTERCELL 2** 1089

**RAVEN SH.** 1085

### tonos polifonicos

EXITOS! NOVEDADES! CLÁSICOS...

envía **TONOS97** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS97** seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al **7494**

84051	AZZURRO	ADRIANO CELESTANO
84050	FINALLY	CE CE PENISTON
84049	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
84047	GIVE UNTU ME	EVANESCENCE
84046	MY WORLD	AVRIL LAVIGNE
84045	BAD DAY	REM
84044	JURAMENTO	RICKY MARTIN
84043	HOY	GLORIA ESTEFAN
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
84041	CALENDAR GIRL	NEIL SEDAKA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
80025	THE SIMPSONS	THEME
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI QUD
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAJAJITA PLATE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83808	HIMNO DE ESPA A	HIMNO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80024	THE MATRIX	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
80096	PULP FICTION	FILM
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80093	EQUADOR	SASH
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80065	FRIENDS	THEME
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83556	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80108	BENNY HILL	THEME
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MI NTEME	D. BISBAL Y E. CADEL
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82084	A DIOS LE PIDO	JUANES
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82430	DEYU LVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80174	EXPEOIENTE X	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83580	WEEKEND	SCOOTER
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO
80406	TAKE ON ME	A HA
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80044	ROCKY	FILM
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83797	MAS QUE NADA	TANCA GIRLS
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80062	IN THE ENO	LINKIN PARK
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80014	JAMES BONO	FILM
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES C
82740	MALDITO QUENOE	H ROES DEL SILENCIO
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80197	SANOSTORM	DARUOE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
81697	FUEBOS CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
83367	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83834	LA ADEJA MAYA	TELEVISI N
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
82813	MI JEFF	MOJINOS ESCOZ OS
80336	MACGYVER	THEME
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
82440	DIME	BETH
82886	NI M S. NI MENOS	LOS CHICHOS
83863	FALLIN HIGH	SAFRI QUD
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80091	20TH CENTURY FOX	METALLICA
83650	SAINT ANGER	ROBERT MILES
81664	CHILDREN	RICKY MARTIN
81691	JALEO	BLACK EYED PEAS
83918	WHERE IS THE LOVE	EVANESCENCE
83873	GOING UNOER	SEGURIDAD SOCIAL
82364	CHIHUAHUA	CHENOA
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHAYANNE
83886	CAPRICHOUSA	DJ MURPHY BROWN
83661	AXEL F 2003	ROBBIE WILLIAMS
83927	SEXED UP	ROLLING STONES
80217	I CAN T GET NO SATISFACTION	DAVID BISBAL
82436	O GALE	METALLICA
80321	UNFORGIVEN	PANJABI MC
83667	JOGI	METALLICA
80137	ENTER SANOMAN	SEAL
83844	GET IT TOGETHER	ROSAS
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
83578	HACIENDO EL AMOR	DINO
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83921	LAYLA	ERIC CLAPTON
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISI N
80012	SKRBR BOI	AVRIL LAVIGNE
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83836	HEIDI	TELEVISI N
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKIN PARK
83619	SEMS DIFERENTES	TORRENTE SANTIAGO SEGURA
83905	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
83858	ALIVE	SONIQUE
80051	TOP GUN	FILM
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX RELOADED)	ENIGMA
83885	NUMB	LINKIN PARK
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80478	CRAZY	AEROSMITH
83881	WHITE FLAG	DIDD





**PRECIO ESPECIAL**  
de  
**Nintendo**



www.nintendo.es

